NeoTOKYO
45

FURI KURI TOTALMENTE SEM NOÇÃO!

NeoTOKYO

A SUA REVISTA DE ANIMÊ E MANGÁ

Leitura
o seu melhor
investimento
SNEAK'09

POKÉMON

Guia de Capturas de Ash

PREVIEW

O Livro Monstro do Mangá

GAUKEN UTOPIA

Manabi Straight!

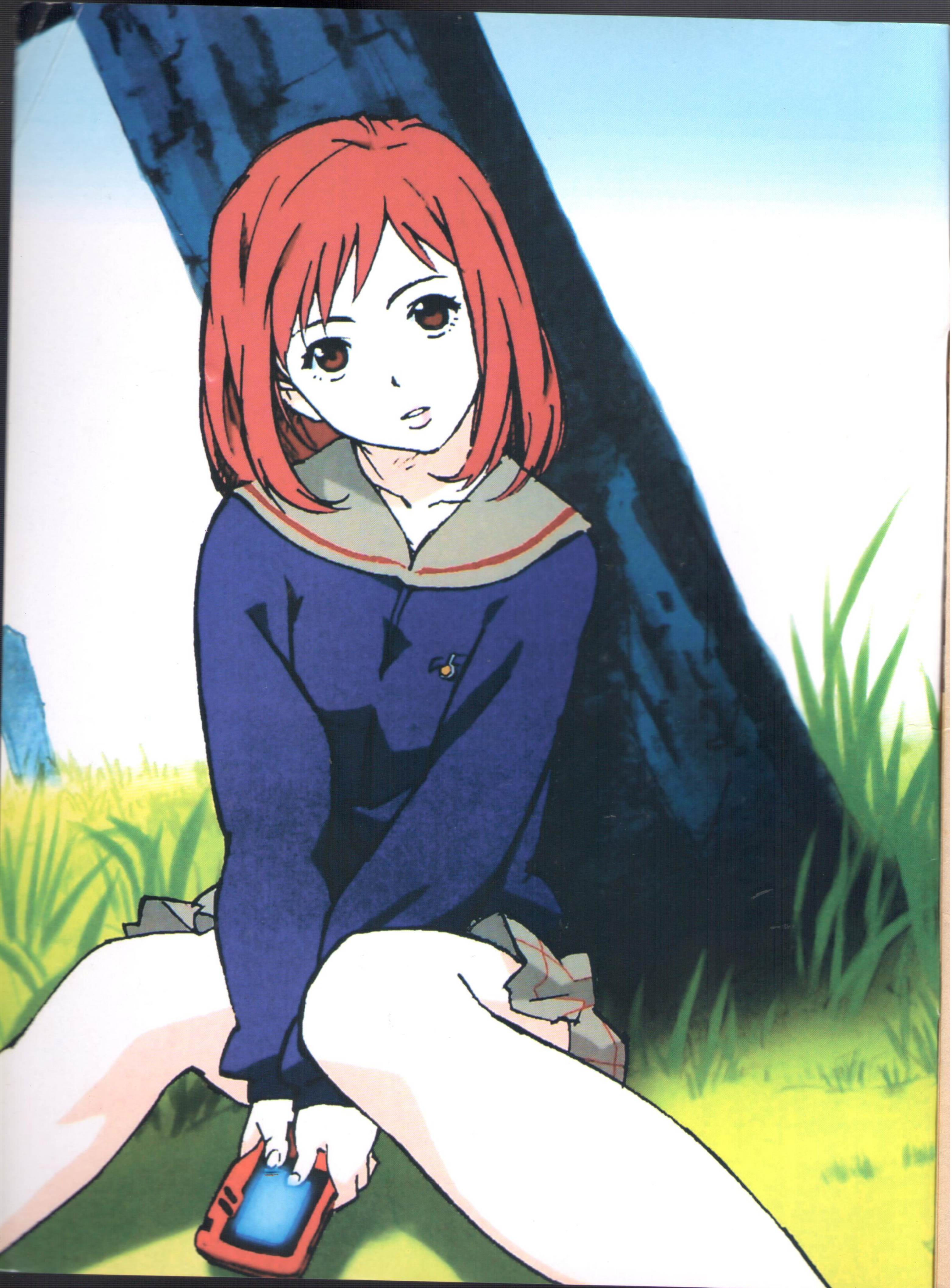
NARUTO

OS SEGREDOS DE SASUKE!

- Cosplay
- Kamen Rider Decade
- GreeeeN
- Cultura
- Boku to Kanojo

EDITORA
escala

NÚMERO 45 - PREÇO R$ 5,90
ISSN 1809-1784



mercado editorial

Editor: Junior Mendes Fonseca **Projeto Gráfico:** Usina de Artes **Diagramação:** Marcial Balbás **Tratamento de Imagem:** Laicräm Bälb **Coordenadora de Produção:** Amaruk Seta

Atenção: Ninguém está autorizado a se credenciar para eventos e/ou entrevistas em nome da Neo Tokyo. Somente seu diretor e editor são responsáveis por pautar seus colaboradores.

Número 45, ISSN 1809-1784

EDITORA escala
www.escala.com.br

Av. Profª Ida Kolb, 551, Casa Verde, CEP 02518-000, São Paulo (SP), Brasil Tel.: +55 (11) 3855-2100 Fax: +55 (11) 3951-7313 Caixa Postal: 16.381, CEP 02599-970, São Paulo, SP, Brasil

EDITORIAL - Diretor: Sandro Aloísio **Pré-impressão:**Cíntia Karina dos Reis **Produção:** Fernanda de Macedo Alves Guedes e Rosana Ascenção **Revisão:** Bruna Baldini de Miranda

PUBLICIDADE publicidade@escala.com.br - Paulo Sérgio de Moraes, Jussara Santos de Sousa e Adriana Siqueira Leal (tráfego) Fax: +55 (11) 3855-2132

COMUNICAÇÃO: Patricia Filgueira **Assessora de imprensa:** Júlia Furquim

VENDAS DE REVISTAS E LIVROS
Tel: +55 (11) 3855-1000 sacweb@escala.com.br

ATACADO – REVISTAS E LIVROS
Tel: +55 (11) 4446-7060 atacado@escala.com.br

CENTRAL DE ATENDIMENTO
Tel.: +55 (11) 3855-1000 Fax: +55 (11) 3857-9643 atendimento@escala.com.br

DISTRIBUIÇÃO NACIONAL COORDENADA PELA PRÓPRIA EDITORA.

Filiada à
ANER
www.aner.org.br

RESPONSABILIDADE COM O MEIO AMBIENTE
A revista **Neo Tokyo** é impressa com emissão **zero** de poluentes.
OCEANO
IMPRESSÃO E ACABAMENTO
Oceano Indústria Gráfica Ltda.
Nós temos uma ótima impressão do futuro

Editorial

E aê galera, tudo bem?

O ano está passando muito rápido, né? E as novidades no universo dos mangás e animês não param de surgir por todos os lados. São novos mangás nas bancas, séries animadas sendo licenciados por canais por assinatura e da TV aberta, além de centenas de produtos licenciados pintando nas lojas de todo o Brasil, e nós da Neo Tokyo tentamos fazer nosso papel, divulgando cada vez mais esse vasto universo.

Falando dessa NT, temos um dossiê especial sobre um dos personagens mais amados (e odiados, rs) da série Naruto. Claro que estamos falando de Sasuke Uchiya, o eterno rival de Naruto Uzumaki. Vocês irão adorar.

Tem também comédia Gakuen Utopia Manabi Straight!, o maravilhoso Furi Kuri, uma das séries mais divertidas e engraçadas de todos os tempos (além de maluca), um guia de capturas de todos os Pokémons de Ash, além de nossas seções fixas relacionados ao universo da cultura pop oriental, entre outras coisas muito bacanas.

Não perca tempo e comece agora mesmo a ler essa NT e até a próxima edição.

Junior Mendes Fonseca
Editor Responsável
http://twitter.com/junior_fonseca

>> IMPERDÍVEL!

BAKUMAN
Não estamos em um mundo mágico e nem numa realidade alternativa. Estamos no Japão no presente, e conhecemos dois garotos: Moritaka Mashiro e Akito Takagi. Mashiro é um desenhista de mão cheia, e Takagi um excelente roteirista. Takagi então convence Mashiro a fazer uma dupla com ele para publicarem um mangá na Shonen Jump. **Na NT 44**

HIDAMARI SKETCH
Recém admitida na Yamabuki Koukou, uma escola de ensino médio voltada as artes, a "pequena" Yuno terá de se mudar da sua cidade natal e tentar arranjar uma moradia num local próximo à instituição de ensino. Por sorte, Yuno conseguirá uma vaga num apartamento bem perto do seu novo colégio; mais precisamente, exatamente em frente a ele. **Na NT 44**

FALE COM A NT!

POR CARTA
Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)

POR E-MAIL
neo@animepro.com.br

Atenção!
►**Desenhistas** e **Fanzineiros**: Saibam mais detalhes na seção "Fan Gallery" e enviem seus trabalhos para divulgação nas páginas da **Neo Tokyo**.

NA INTERNET

- Acesse nosso hotsite através do Anime Pró – www.animepro.com.br. Lá, você confere informações sobre os números anteriores, material extra e muito mais!
- Acesse também a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

Todos os personagens e suas respectivas imagens apresentados nesta publicação têm os seus direitos reservados aos seus respectivos proprietários; sendo, portanto, utilizados apenas para efeito de divulgação e resenha.

O conhecimento é como um jardim: se não for cultivado, não pode ser colhido.

Atendimento ao leitor

Para informações, sugestões, elogios ou reclamações, o atendimento ao leitor esta disponível de segunda a sexta-feira, das 8h às 19h.
Telefone: (11) 3855-1000
E-mail: atendimento@escala.com.br

Edições Anteriores

Adquira as edições anteriores de qualquer revista ou publicação da Escala (sujeito à disponibilidade de estoque). Telefone: (11) 3855-1000
Site: www.escala.com.br

Assinaturas

Assine as revistas da Editora Escala e receba os exemplares com toda comodidade, em seu endereço.
Telefone: (11) 3855-1000
E-mail: assinatura@escala.com.br
Site: www.assineescala.com.br
(consulte os títulos disponíveis)

Trabalhe na Escala

Preencha o formulário no site:
www.escala.com.br/cv.asp

Editora Escala
Presente em sua vida

NeoTOKYO

Fale com a redação

Contato direto com a redação da revista para que você nos envie sugestões e comentários.
Telefone: (11) 3855-1000
Endereço:
Avenida Profª Ida Kolb, 551
Casa Verde – CEP 02518-000
São Paulo - SP
E-mail:
atendimento@escala.com.br

Para anunciar

Telefone: (11) 3855-2116
E-mail: publicidade@escala.com.br

índice

29 Sasuke Uchiha

Um dos personagens mais populares da série, com seu estilo de indiferença, genialidade em uma luta, enfim, um prodígio daqueles que fazem as meninas suspirarem e os meninos invejarem... Ele é Sasuke Uchiha, melhor amigo do nosso herói Naruto e também seu rival.

44 - Furi Kuri

Robôs, uma cidade estranha, um protagonista complexo e uma mulher maluca em uma vespa amarela carregando um baixo... Se você acha que ainda é pouco, precisa assistir a este animê. Vai ver muito mais coisas bizarras!

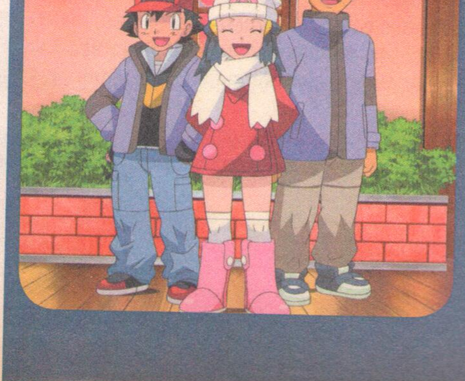
12 - Gakuen Utopia Manabi Straight!

52 – Observatório do Mangá

The Legend of Basara

22 - Guia de Capturas de Ash Ketchum

Pokémon voltou a fazer sucesso na TV Aberta e muitos estão acompanhando as aventuras de Ash pela primeira vez. Para esses fãs de primeira viagem (ou os velhinhos também, que querem relembrar as coisas) fizemos um guia com todos os Pokémons que o Ash capturou durante os 12 anos da série. Vamos voltar para a cidade de Pallet e conhecer o primeiro Pokémon de Ash Ketchum.



05 – AP Insider
06 – Caixa Postal
08 – Fan Gallery
10 – Mural
56 – Zucker
59 – Model Sheet
60 – Curiosidades
62 – Ensino Básico NT
64 – Dublagem
65 – Play (Letra)
66 – Tokusatsu
68 – Play
70 – Live Action/Dorama
72 – Cosplay
76 – Fanfic/Conto
80 – Nippon
82 – Foto

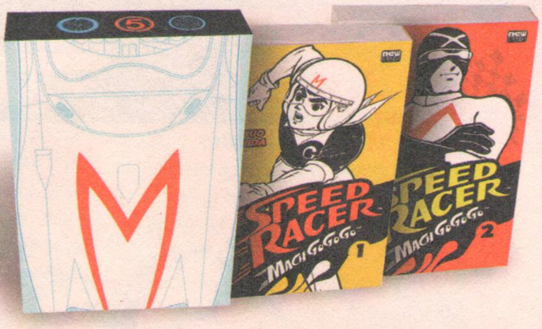
Review: *As matérias com o "selo" Review visam apresentar obras desconhecidas do grande público e, dependendo das solicitações dos leitores, podem ganhar futuramente matérias mais completas.*

www.AnimePró.com.br

Anime Pró *Insider*

Por Equipe Anime Pró

Speed Racer completo no Brasil



NewPOP Editora traz ao Brasil a série original de mangás do clássico Speed Racer. A máxima criação de Tatsuo Yoshida virá dentro de uma caixa para colecionador em tiragem limitada.

Quem nunca gostou de desenhos animados quando criança? Ou mesmo depois de crescido? Aqueles que tiveram o privilégio de desfrutar sua infância nos anos 1970 com certeza sentaram no sofá para ver as emocionantes corridas de Speed Racer no programa do Capitão Aza. Ou mesmo nas décadas seguintes, na televisão ou em DVDs.

Repleta de histórias divertidas, com muita ação e velocidade, em que vemos o audaz protagonista Speed Racer no controle de seu carro Mach 5 enfrentando diversos inimigos, desvendando grandes mistérios e, como se não bastasse, com o sonho de se tornar o melhor piloto do mundo. Durante seus inúmeros desafios, Speed terá a ajuda de sua corajosa namorada Trixie, de seu irmão atrapalhado Gorducho com o macaquinho Zequinha, de Pops Racer – seu enérgico pai – e do misterioso Corredor X, no controle do carro número 9, o Shooting Star.

Speed Racer – Mach Go Go Go virá para agradar públicos de todas as idades: desde crianças, pelas suas aventuras repletas de emoções e com grande toque de humor, até adultos que procuram nostalgia podendo ter em mãos a história que deu origem a um dos mais famosos desenhos animados já produzidos.

Entre no cockpit com Speed, ouça o barulho do motor e o balançar do carro, imagine o som dos macacos hidráulicos que fazem o Mach 5 pular grandes alturas e relembre suas grandes corridas. Ou, então, caso não seja familiarizado com o desenho animado, conheça um dos maiores corredores que o mundo do entretenimento já viu.

AP no Orkut!

Acesse a comunidade do Anime Pró no Orkut:
www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

CAR AND DRIVER

A emoção de dirigir
todos os carros
do mundo

Só a CAR AND DRIVER conta com acesso irrestrito a uma rede mundial de informações que cobre Estados Unidos, Europa, Ásia e América Latina, além, é claro, de todas as novidades aqui do Brasil.

Leitura
o seu melhor
investimento
É A NOVA SAVEIRO! TESTADA E COMPARADA
CAR AND DRIVER
21
Reinado em xeque!
A Ferrari California chega para desbancar o Mercedes SL 63 AMG

NAS BANCAS
pelo www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000

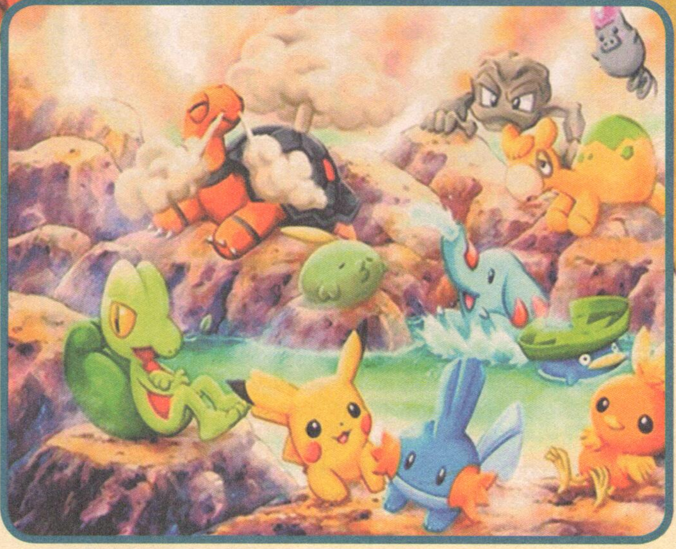
EDITORA escala

Atenção: a redação da revista tem total liberdade para editar o conteúdo de cartas e e-mails por motivo de espaço. Outro aviso importante é que, caso não queira seus dados divulgados, avise-nos na própria mensagem.

Este espaço é seu! Aqui, vamos divulgar os fãs que querem entrar em contato com outras pessoas, clubes, sites e muito mais. Críticas, elogios e sugestões também têm seu espaço garantido.

Nossos endereços!

NEO TOKYO
Caixa Postal 16.381
CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)
Ou mande um e-mail para nosso endereço eletrônico:
neo@animepro.com.br



ATENDAM MEU PEDIDO!

Olá, Galera da NT! Meu nome é André, de Vila Velha/ES, e eu queria dizer que eu estou adorando a revista de vocês. Eu queria pedir por favor que vocês publicassem uma matéria sobre o animê e mangá Elfen Lied, que é tão pouco conhecido entre o público otaku aqui no Brasil. Parabéns pelas matérias que a revista publica sobre o animê Naruto, que é o meu preferido!!! Muito Obrigado!

André Lemos Nascimento - Vila Velha/ES

Oi, André, tudo bem? O pessoal de ES acompanha mesmo a Neo Tokyo, né? Recebemos muitas cartas e emails do povo daí. Abração para vocês. Respondendo sua mensagem, espero que você continue acompanhando nosso trabalho, estamos sempre tentando melhorar. Sobre Naruto, vamos continuar trazendo material sobre a série. Seria bacana vocês enviarem sugestões de pautas. E Elfen Lied já está na lista de matérias que devem pintar na Neo em breve, fique de olho, viu. Até a próxima.

NOVAS MATÉRIAS

Fala, pessoal...Tudo blz??? Acompanho a Neo há pouco tempo, desde fevereiro de 2009, mas gosto muito dela, e já consegui ler outras anteriores, pois minha amiga também compra. Eu sou muito fã de Naruto, Bleach, Pokémon, Hellsing, One Piece e vários outros, gostaria de ver algumas matérias sobre o Bleach, pois ele é pouco divulgado no Brasil, também algo sobre o final de Naruto e um relato de seus personagens mais populares e divertidos, e também sobre as temporadas de Pokémon, pois não consegui acompanhar todas. E parabéns pela entrevista com Mauricio de Sousa, gostei muito. Até mais...

Daniel Popilnicki - Toledo/PR

Oi, Daniel, apesar de já ter lido as primeiras edições, tente correr atrás delas para ter a coleção completa, viu... vale a pena. Olha, pela sua lista de séries preferidas devo admitir que você tem um gosto muito bom (risos). Naruto ainda está sendo publicado no Japão, então não há como fazer uma matéria sobre o final dela. Já seus outros pedidos, iremos escrever, sim, essas matérias. E que bom que você gostou da entrevista do Mauricio, ele é um patrimônio brasileiro, né? Tem que ser valorizado por todos. Até mais!

NT

Oi, pessoal da Neo Tokyo, tudo bem? Comecei a acompanhar agora a NT e gostei muito da revista. Mas queria que vocês fizessem uma matéria com os

No Orkut!

Acesse a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores:
www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

animês mais famosos no Japão e no Brasil (não sei se vocês já fizeram isso, porque como disse, comecei acompanhar agora, a partir da edição 38).
Cleber Vinicius - Taubaté/SP

Oi, Cleber, é sempre muito bacana ver que leitores novos estão começando a acompanhar nosso trabalho. Aliás, caso interesse, no site da editora www.escala.com.br é possível adquirir todas as edições da Neo. Dê uma olhadinha. Sobre seu pedido, vamos tentar fazer algo com as principais séries do momento, um comparativo entre o que está bombando no Brasil e no Japão. Abraços.

Fala, pessoal na NT, tudo bem com vocês? Acompanho vocês há pouco tempo e gostei muito de suas matérias, entrevistas e curiosidades. Mas vamos ao assunto principal: gostaria de pedir a vocês que fizessem uma matéria superlegal do animê Soul Eater apesar de ter chegado ao fim - que pena! - é um animê que eu gostei muito. Sua história é muito interessante e as lutas são o mais legal! E gostaria de fazer um último pedido, pois está muito difícil encontrar a NT nas bancas. Então, por favor, faça um sistema de assinatura o mais rápido possível, pois agora acompanharei vocês até a última edição! Um grande abraço!!
Vinicius Moreira Marques - Sete Lagoas/MG

Oi, Vinicius, seja bem-vindo a nossa turma. Aliás, você irá nos acompanhar para sempre (risos), pois esperamos que nunca cheguemos à "última edição". Sobre seu pedido, essa série é muito bacana e já pintou na Neo em edições mais antigas, mas com certeza iremos preparar novas matérias, pode ficar sussegado.

Pela 1° Vez

Fala, Pessoal da NT=) É a primeira vez que escrevo pra vocês e, por ser, vou começar dizendo que a revista está ótima, de verdade. Nenhuma reclamação, não acho que precise. Agora veem os pedidos [hum...] 1° Queria uma super-hiper-mega matéria sobre Kare First Love... é eu gosto de Shoujo; 2° Queria que mostrassem meu msn para me comunicar com os fãs de animê e mangá, e principalmente os que moram em Teresina-PI [minha terra]. FLW Pessoal... Valeu!!
Eduardo Augusto – Teresina/PI - dudu.potter@hotmail.com

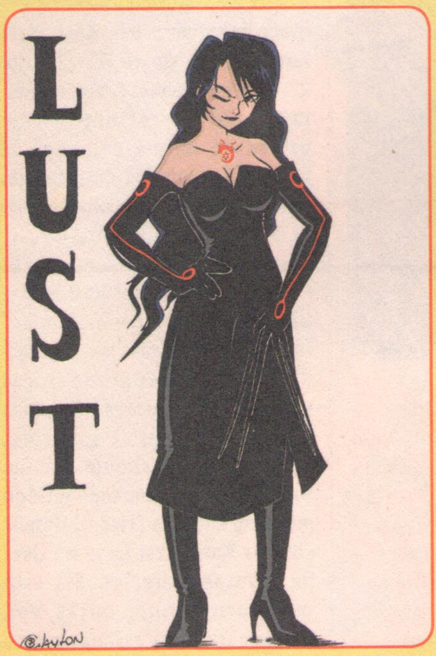
Oi, Eduardo, seu email já foi indicado junto com seus dados, viu, fique preparado, pois vários fãs de animês e mangás entrarão em contato com você. Sobre gostar de shoujo, não há problema nenhum, todo mundo gosta de shoujos (risos). Vamos colocar Kare First Love na lista de futuras matérias. Ela está meio grandinha, então vou pedir para você ter um pouco de paciência, tá?

CONTATO

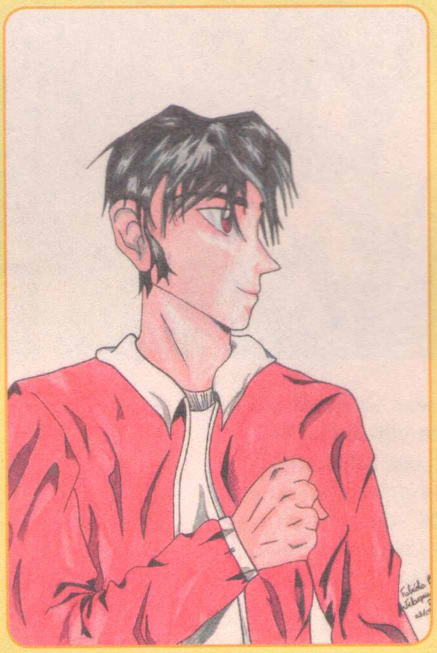
Oi, pessoal da NT, blz? Meu nome é Danrley. Estou mandando esse e-mail pra dizer que adoro a revista, a primeira edição da Neo Tokyo que eu comprei foi a n° 5 uns 2 anos atrás (eu acho), foi na Bienal do Livro. A revista continua ótima como sempre. Adorei a matéria sobre Death Note e sobre o criador de Naruto. Queria pedir uma matéria de Soul Eater bem bacana, vlw? Um abraço, Neo Tokyo!!!
Danrley – Por email

Opa, tudo bem? Já está com a gente faz tempo, hein Danrley, que bacana! Quer dizer que você é mais um fã de Soul Eater? Que legal. Como já respondi em outra cartinha, vamos preparar uma matéria bem bacana, pode aguardar e ficamos contentes que você tenha gostado das matérias de Naruto e de Death Note. Até a próxima.

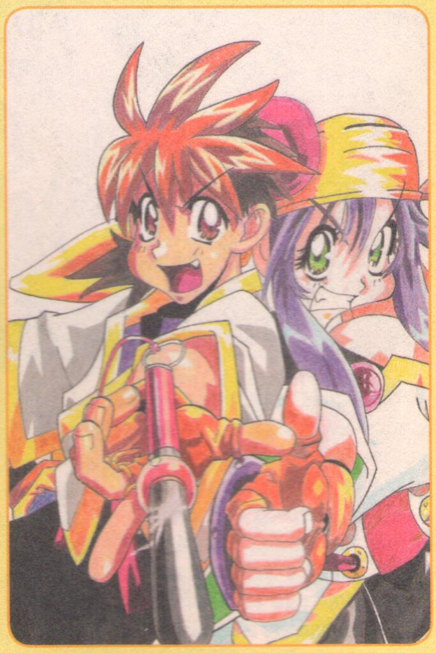
Ilustre nossas páginas com seus desenhos e faça parte da galeria enviando suas artes com no mínimo 15 cm de altura e 300 dpi para: NEO TOKYO – FAN GALLERY Caixa Postal 16.381 CEP: 025999-970 – São Paulo (SP) ou envie um e-mail ao nosso endereço eletrônico: gallery@animepro.com.br .



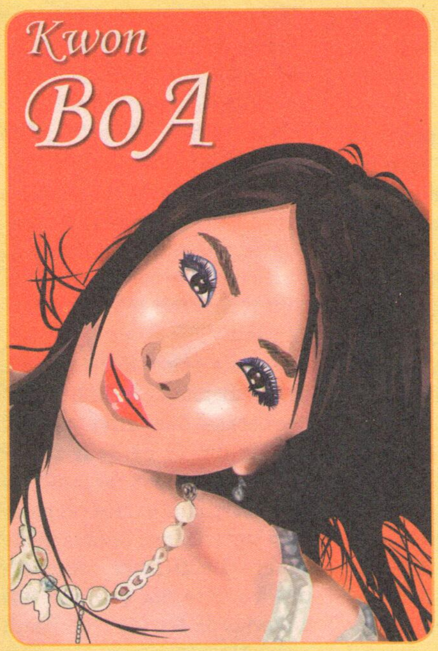
Clayton Tavares de Alencar



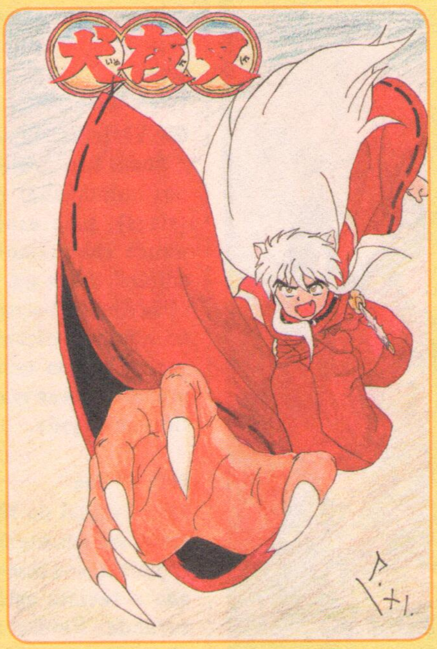
Fer Chan



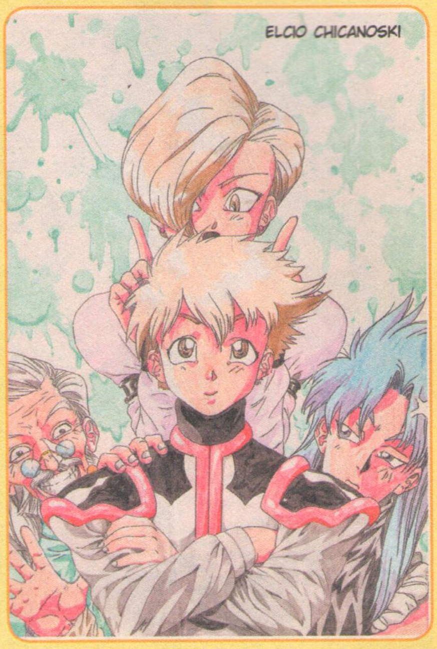
Erico Collyer



Pedro Augusto Martins Graciano



Raissa Martins Idalgo e Silva

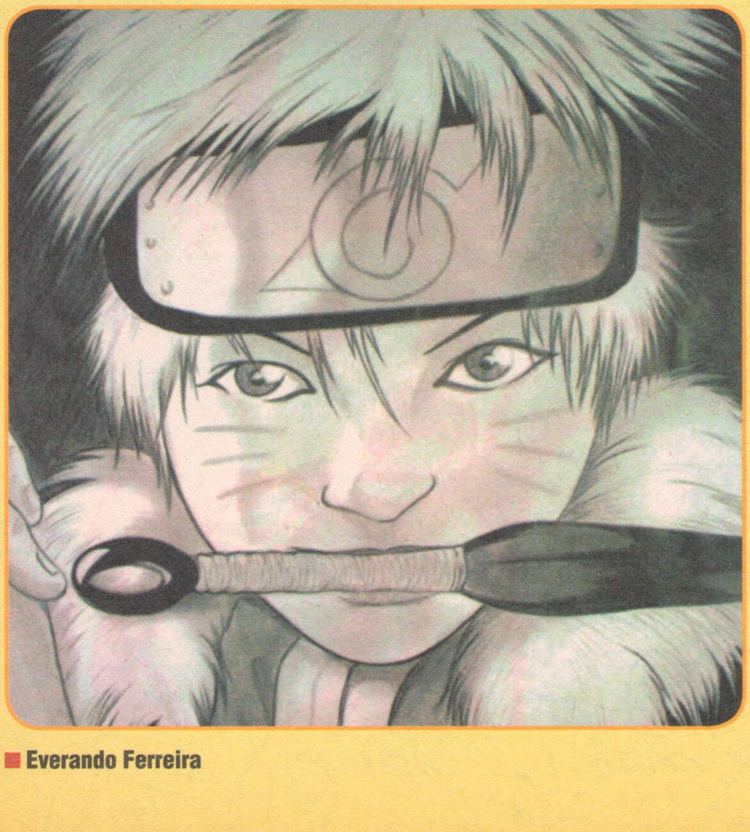


Victor Hugo

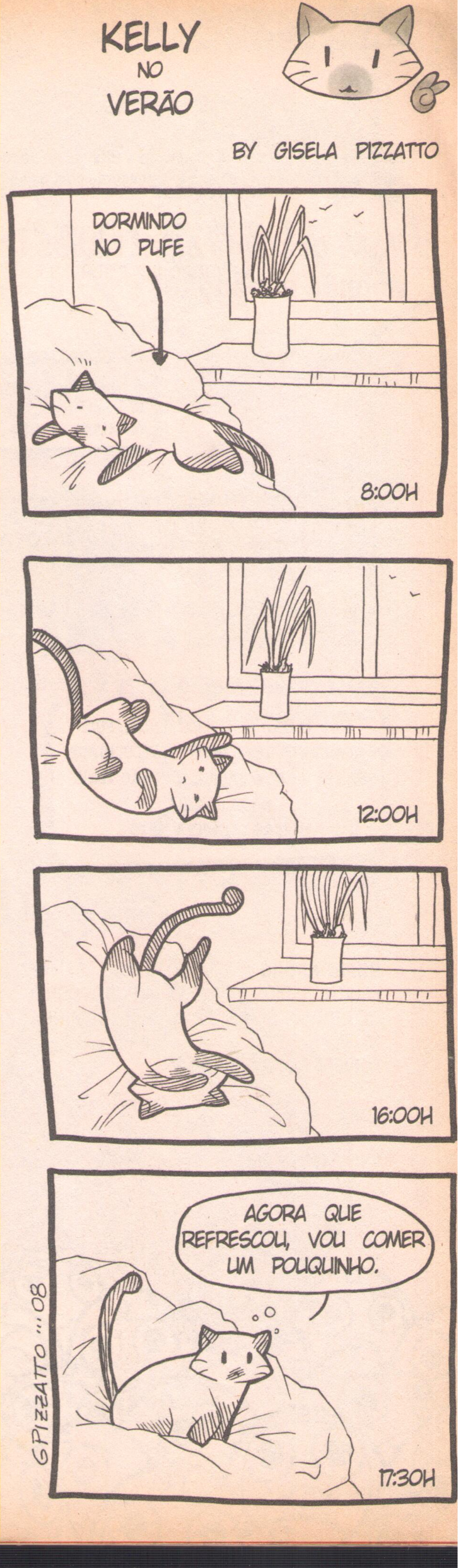
Fan Gall

Lucas Evangelista

Kay Keneth



Everando Ferreira


KELLY
NO
VERÃO
BY GISELA PIZZATTO
DORMINDO NO PUFE
8:00H
12:00H
16:00H
AGORA QUE REFRESCOU, VOU COMER UM POUQUINHO.
GPIZZATTO...08
17:30H

Este espaço é para você expor suas ideias, respondendo a temas levantados por nossa redação. Participe, envie sua opinião para animepro@uol.com.br e caso não concorde com as opiniões dadas aqui, opine e discuta na nossa página no Orkut e em nosso Fórum.

Você costuma ouvir rádios online de animês e mangás?

TEMA DA PRÓXIMA EDIÇÃO:

Você acha que qual gênero de mangá o mercado brasileiro ainda está carente?

>> FÓRUM: www.animepro.com.br/forum
ORKUT: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

ADORO OUVIR ESSAS RÁDIOS, POIS ELAS SEMPRE TOCAM AS MÚSICAS QUE TOCAM NAS ABERTURAS E ENCERRAMENTOS DOS ANIMÊS.
MARIANNE PIRES

SEMPRE QUE ESTOU COM O COMPUTADOR LIGADO DEIXO NUMA RÁDIO ONLINE, É BOM PARA PASSAR O TEMPO E NORMALMENTE ELES TOCAM MÚSICAS QUE ACABARAM DE SER LANÇADAS.
FABIANO DA SILVA

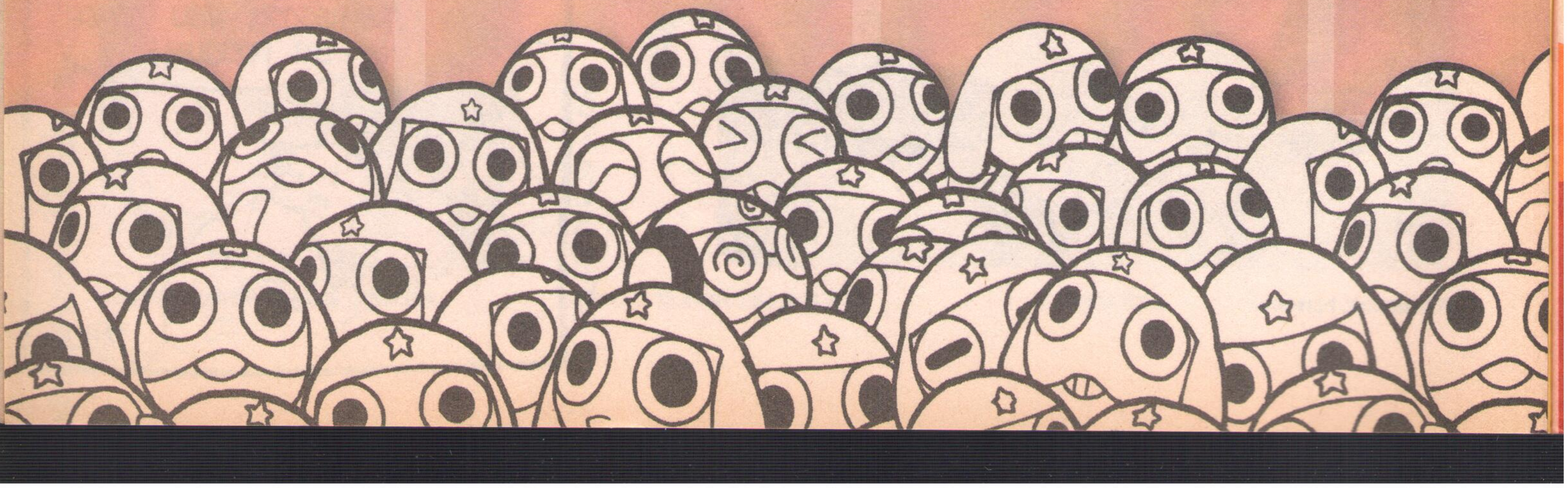
SIM, SOU VICIADA EM MÚSICA JAPONESA E ESTOU SEMPRE NAVEGANDO NA INTERNET COM ALGUMA RÁDIO ONLINE LIGADA. ADORO NÃO SÓ OUVIR AS CANÇÕES, MAS OS PROGRAMAS EM SI, QUE SEMPRE TRAZEM MATÉRIAS VARIADAS SOBRE O UNIVERSO DO ANIMÊ E MANGÁ.
LUCIANA A. MOTA

NÃO TENHO MUITA PACIÊNCIA, POIS ACABA INFLUENCIANDO NA VELOCIDADE DA MINHA NEVEGAÇÃO, MAS NÃO TENHO NADA CONTRA.
LUCAS TEIXEIRA NETO

Claruuuuuuuuuu, sou viciada em internet, fico o dia todo conectada e, paralelamente, escutando alguma dessas rádios. É legal, pois sempre fico por dentro das novidades que fazem sucesso lá fora. E quando me interesso por uma banda acabo pesquisando e caçando mais informações. Algumas delas são tão profissionais que podiam muito bem virar uma rádio de verdade.
Mariana C. Fonseca

COMO ADORO MÚSICA ORIENTAL, SEMPRE ESCUTO RÁDIOS ONLINE PARA PODER CONHECER NOVAS BANDAS E ATUALIZAR MINHAS MÚSICAS.
LUCIENE RODRIGUES

SIM, QUALQUER RÁDIO ONLINE QUE TOQUE MÚSICAS DE ANIMÊS E MÚSICA JAPONESA NO GERAL É MELHOR DO QUE ESSAS RÁDIOS FAMOSAS, HEHEHE.
FABRÍCIO TORRES

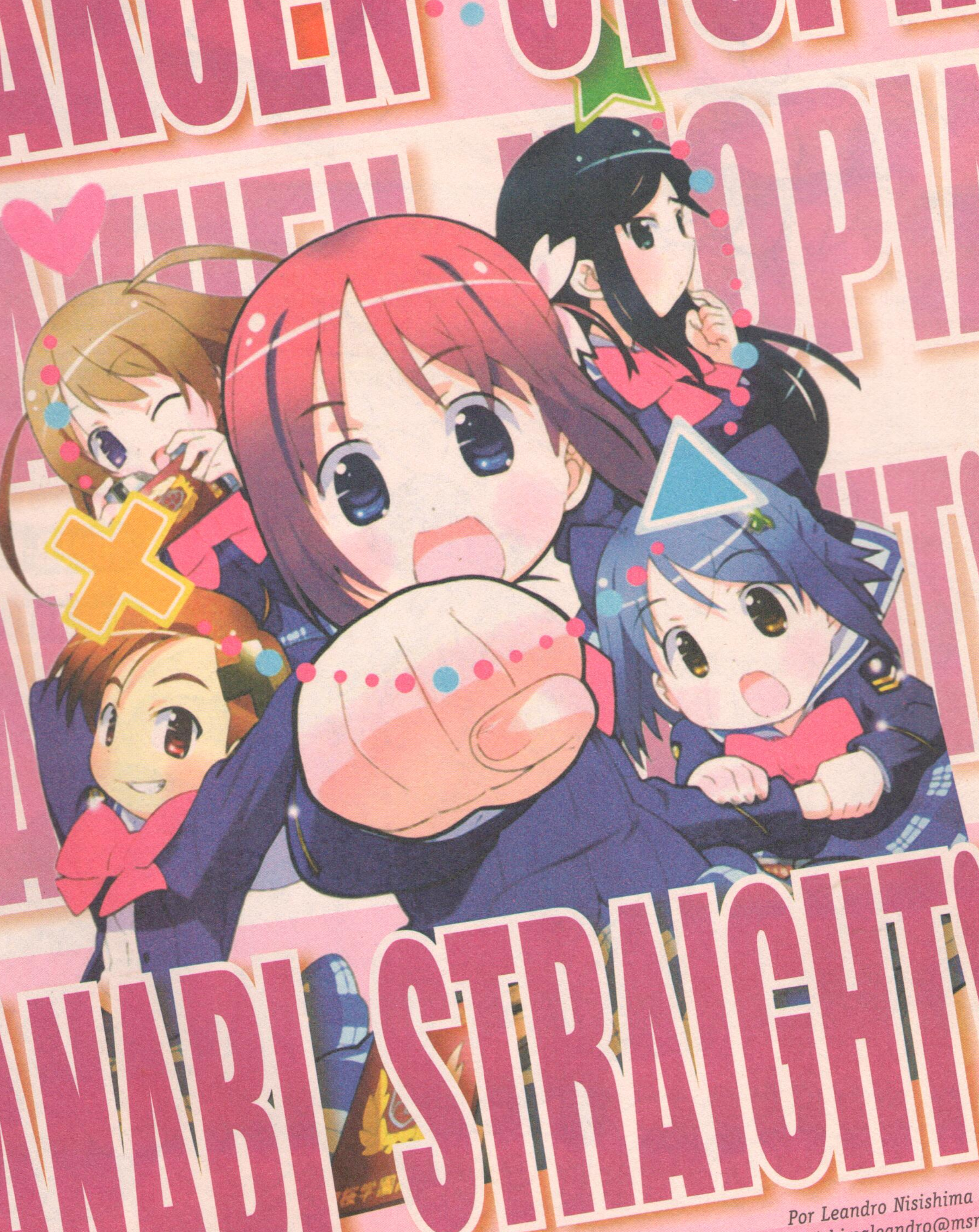


COMIX
BOOK SHOP
MANGÁS
HQS ADULTAS
HQS NACIONAIS
HQS EUROPÉIAS
SUPER-HERÓIS
DVDS, TOYS, CARD-GAME

www.comix.com.br

Visite nossa loja: Alameda Jaú, 1998 - Cerqueira César - São Paulo - SP
(Próximo à estação Consolação do Metrô)
(11) 3088-9116 | 3898-2034 - atendimento@comix.com.br

GAKUEN UTOPIA
MANABI STRAIGHT!



Por Leandro Nisishima
nisishimaleandro@msn.com

> "No meio do caminho ela se encontra com uma estranha garota chamada Amamiya Manabi..."

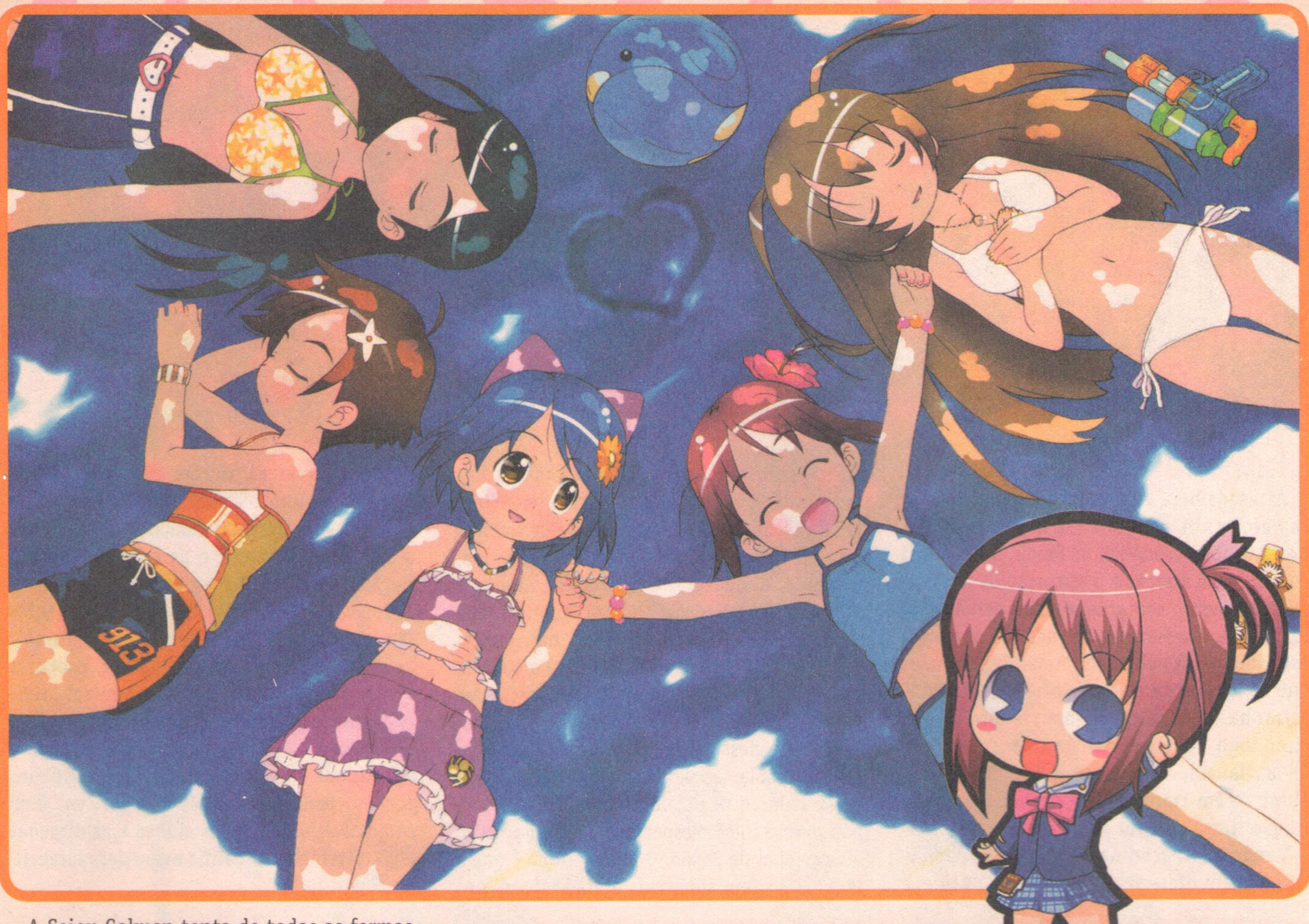
Introdução

Atrasada para a competição de natação da sua escola, Inamori Mika, a atual secretária do conselho estudantil da Seiou Gakuen, sai correndo em direção à instituição na tentativa de ao menos tentar diminuir o seu atraso. No meio do caminho ela se encontra com uma estranha garota chamada Amamiya Manabi, que se apresenta de uma forma igualmente estranha, após saltar de um viaduto e concluir logo após que isso não foi uma boa ideia. Manabi, como se autodenomina, é uma aluna recém-transferida e deverá começar a frequentar o colégio alguns dias depois.

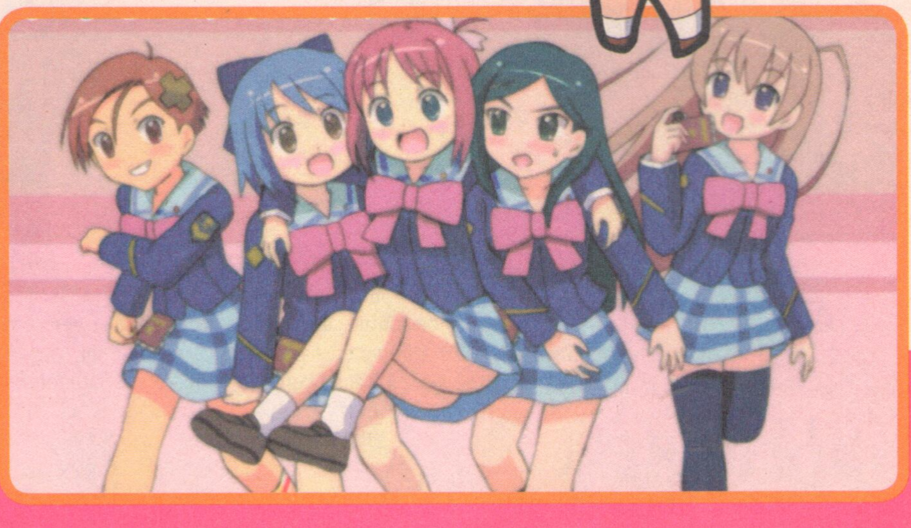
Vendo a situação na qual Mika se encontra, Manabi oferece carona em seu patinete motorizado, e após uma chegada tão excêntrica quanto a sua personalidade, Manabi e Mika se apresentam inteiras na Seiou Gakuen a tempo de participar do festival esportivo. Contudo, a alegria das garotas do clube de natação lideradas por Uehara Mitsuki, uma das melhores amigas de Mika, não durará tanto tempo, pois Manabi perderá a competição pelo time delas logo de cara, após usar o seu "conhecido" estilo Manabi.

No meio desse clima alegre e bem colegial alguns problemas têm atingido a direção do Seiou Gakuen nos últimos anos. Na verdade, não só esse colégio específico, mas toda a rede educacional do Japão. O único porém é que a instituição tem sido mais afetada do que as outras, pois adota padrões conservadores de direção. No ano na qual a história se passa (2035), as taxas de natalidade do Japão vivem o seu pior momento, e as escolas têm sido forçadas a se adaptar aos novos tempos.

Com a falta de mão-de-obra, os colégios têm sido mais liberais com os seus alunos, deixando-os livres para trabalhar, procurar cursos de especialização, entre outras atividades necessárias ao mercado de trabalho. Os colégios do animê não exercem mais a autoridade de tempos atrás, e atividades como o festival cultural e esportivo, bem como as atividades dos clubes e as direções dos conselhos estudantis estão desaparecendo com o tempo.



A Seiou Gakuen tenta de todas as formas resistir aos novos tempos, mas a queda no número de alunos tem forçado a diretora a se alinhar com as novas tendências, incluindo uma fusão com a moderna Aikou Gakuen. Contudo, a chegada da alegre e enérgica Manabi acabará mudando esse quadro, e os alunos da Seiou Gakuen começarão a entender o que é realmente viver dias de adolescentes. Ou, melhor dizendo, entenderão o que a geração passada antes deles considerava como escola.



A chegada da Manabi

A entrada de Manabi na Seiou Gakuen não foi um dos eventos mais tranquilos do colégio. Na verdade, foi um dos que geraram mais agitação entre os alunos. Algo que nem era difícil de acontecer, considerando o pouco interesse na vida escolar por parte dos estudantes. Para se ter uma ideia, o atual conselho estudantil, do qual Inamori Mika é a secretária, tem como membro somente ela mesma, já que a antiga secretária abandonou o cargo nas mãos de Mika e nunca mais voltou.

A chegada de Manabi agitará de todas as formas a vida escolar do colégio, pois logo após a desastrosa competição de natação, a garota tentará de todas as formas entrar para o conselho estudantil, e ainda no cargo mais alto, o de presidente. Obviamente os diretores não verão as atitudes delas com bons olhos, pois encararão isso apenas como uma empolgação passageira típica de uma adolescente recém-chegada e que nada sabe sobre o colégio.

Sendo contrariada pelos diretores e alunos, Manabi também os contrariará do seu próprio jeito, e mostrará a todos o quanto está disposta a abraçar o nome do colégio. Manabi será aceita no cargo de presidente do conselho estudantil logo após cantar o hino escolar da Seiou Gakuen, que deixará muitos alunos antigos do colégio surpresos e paralisados, afinal poucos deles realmente sabiam cantá-lo por completo.

Diante disso, diretores e alunos decidem aceitar Manabi no cargo mais alto do conselho, e isso é apenas o começo. A energia dela atrairá a atenção de várias outras pessoas ao conselho estudantil. Por exemplo, Mika se sentirá muito mais motivada tendo Manabi ao seu lado. A garota sempre foi tímida e medrosa, encarando com certo pessimismo a sua função de secretária. A chegada de Manabi e as mudanças impostas por ela começarão a mudar a visão de mundo de Mika, que aprenderá vários valores importantes de amizade ao longo da série.

> *“Em primeiro lugar, como bem dito, a história acontece em 2035, num ano em que as regras e condutas dos colégios japoneses mudaram devido à baixa taxa de natalidade.”*

O mesmo vale para Etou Mei, uma garota antissocial que faz o tipo tsundere. Mei sofreu de ijime (maus-tratos) quando era aluna do ensino fundamental e isso em parte explica o seu comportamento antissocial. A vinda da enérgica Manabi de início será malvista por ela. Porém a capacidade de Manabi em unir os esforços de todos os alunos acabará gerando interesse em Mei, pois as ações da garota têm certa ligação com o tipo de pessoa que Mei gostaria de ter sido no passado.

Além delas, teremos a adesão de Mutsuki. Entre as cinco personagens principais, Mutsuki é na verdade aquela que enfrenta os menores problemas, sendo também a que menos se desenvolve ao longo do animê, e a que guarda menos momentos marcantes. Porém também terá um papel relativamente importante na medida em que o seu lado positivo de início ajudará tanto Mika quanto Mei no que se refere à socialização com Manabi.

Por fim, fazendo parte do grupo de alunos alheios às questões escolares, temos Momoha Odori, uma espécie de repórter mirim do colégio. Antes da chegada de Manabi, Momo-chan (como é chamada no animê) passeava tranquilamente nos arredores da Seiou Gakuen, alimentando e brincando com alguns pássaros. Depois de Mika, ela será a primeira a presenciar a “iluminada” Manabi e, como aconteceu com todas as outras quatro alunas, criará um forte interesse em conhecê-la melhor, até por que o seu lado de repórter falará alto nesse ponto específico. Enfim, um grande evento surgiu no colégio.

Colégio Utopia?

Literalmente, Gakuen Utopia significa isso mesmo. Embora a maioria que assiste ao animê ache que o nome tem a ver com a personalidade elétrica de Manabi, aliada aos traços “kawaii e moe” e aos momentos agradáveis e felizes, na verdade a “utopia” do título tem ligação com a própria história de fundo do animê. É inegável que os traços e a personalidade de Manabi ajudam a dar um ar mais alegre e jovem ao título, porém a utopia provém de uma série de outros fatores.

Em primeiro lugar, como bem dito, a história acontece em 2035, num ano em que as regras e condutas dos colégios japoneses mudaram devido à baixa taxa de natalidade. O direcionamento das atividades no sentido de formar alunos já aptos ao carente mercado de trabalho leva as instituições de ensino a ignorar atividades outrora importantes nos colégios japoneses. Nesse contexto, surge a Seiou Gakuen e toda a sua história de tradição, que tenta de todas as formas resistir aos novos tempos, com a manutenção de um conselho estudantil aos moldes antigos e a realização de festivais culturais e esportivos.

Mas mesmo a Seiou Gakuen tem perdido as suas tradições, e a utopia do título vem justamente do fato de que na época na qual o animê se passa é impossível termos um colégio aos moldes tradicionais. A Seiou é realmente a única a tentar isso de todas as formas, e a chegada de Manabi representará uma luta simbólica na tentativa de manter viva a utopia.

Pode parecer sem sentido essa história de conselhos estudantis e festivais culturais e esportivos, mas o que sempre fez os colégios japoneses serem únicos em relação aos outros é justamente esses eventos tradicionais, que sempre apareceram em toda sorte de animês colegiais existentes por aí. Gakuen Utopia explora justamente esse lado, tentando ao máximo passar uma sensação

Ficha Técnica

Data de estreia: 7/1/2007
Série: 12 episódios (+1 OVA)
Gênero: Comédia, slice of life, drama
Temas: loli, moe, vida escolar
Produção: ufotable (Kara no Kyoukai, Futakoi Alternative e Tales of Symphonia)
Diretor: Atsushi Ogasawara
Design de personagens: Atsushi Ogasawara
Tema de Abertura: A Happy Life (Megumi Hayashibara)
Tema de Encerramento: Lucky & Happy (Megumi Hayashibara)

> *"Acredito que Gakuen Utopia seja recomendado para todo tipo de público..."*

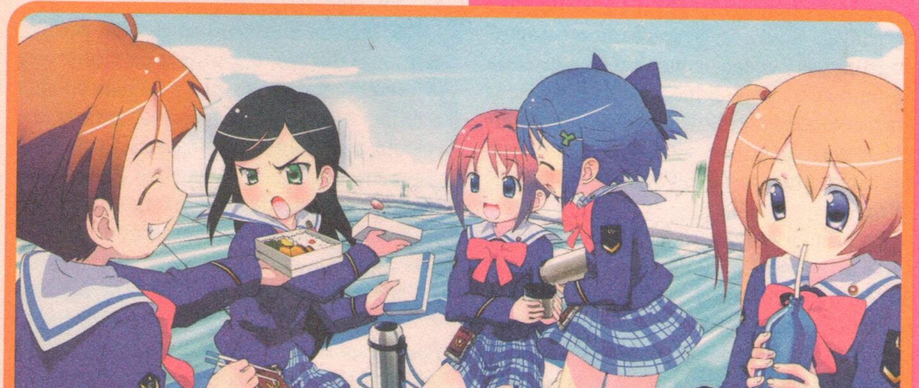
nostálgica em relação a tudo isso.

Para os japoneses, sem dúvida que essa fase da vida é de extrema importância, e Gakuen coloca isso apontando todos os pontos bons e ruins desse período. Ao longo da série veremos a luta de Manabi na tentativa de reconstruir o conselho estudantil e logo depois o seu esforço no intuito de realizar o festival cultural. Tudo isso mesclado com elementos tradicionais dos colégios japoneses, como o hino escolar, a questão dos uniformes, as férias de verão, além de outros de cunho mais universal, como as dificuldades enfrentadas pelos jovens, bem como os momentos de amizade e de superação, típicos dessa fase.

Acredito que Gakuen Utopia seja recomendado para todo tipo de público, sobretudo àqueles que já passaram dessa fase, pois certamente será uma volta ao tempo, que tem tudo para fazê-los se sentir jovens novamente. Em resumo, é um título que mexe muito com o sentimento de nostalgia. E no meio desses bons momentos sem dúvida que a alegria de Manabi, aliada aos traços "moe", ajuda o animê em grande escala, tornando-o mais caricato e simpático. Em termos de fan service vale lembrar que, embora os traços passem a impressão de que Gakuen Utopia seja um título recheado de situações "loli", ao estilo de Kodomo no Jikan, nada de apelativo aparece ao longo do animê (na verdade uma única cena). O fator "moe" está quase que totalmente ligado à comédia, e não ao ecchi.

A dura vida do conselho estudantil

Embora tenha dito que Gakuen Utopia esteja envolto em um ar de alegria e nostalgia, a vida de Manabi à frente do conselho estudantil não será das tarefas mais fáceis. Nem tudo poderá ser mudado apenas a partir da sua alegria e vontade, muito menos pelo seu jargão favorito, "Massugu Go!" (algo como "seguir em frente"). Mesmo diante da sua primeira tarefa, que será a de reorganizar a sala do conselho estudantil (bem bagunçada por sinal), Manabi terá fortes dores de cabeça, e só conseguirá o feito com a ajuda inicial de Mika e Mutsuki, e mais tarde Mei e Momo-chan.



E isso apenas para reorganizar a sala do conselho estudantil, pois sua segunda tarefa será a de reformá-la. E para tal, Manabi e companhia colocarão à venda vários artigos do antigo conselho na tentativa de ajuntar dinheiro. Com a ajuda de Shimojima-sensei, que será uma espécie de tutor, sempre adepto das ideias de Manabi, a garota conseguirá também a ajuda de outros clubes, mas isso apenas depois de demonstrar as suas intenções e o seu forte espírito de mudanças. Essa será inclusive a primeira conquista de Manabi, pois a reforma do conselho estudantil unirá, depois de tanto tempo, todos os esforços dos alunos da Seiou Gakuen, que até aquele momento estavam dispersos em cada canto da instituição.

Porém, ao longo da série, a garota passará por provações cada vez maiores, e em determinados momentos nem todos os alunos do colégio estarão dispostos a ajudar, bem como as suas próprias colegas de conselho num certo momento desanimarão diante das dificuldades encontradas em alguns projetos. Ou seja, a alegria e a energia de Manabi têm os seus próprios limites, e, mesmo sendo positiva, ela própria demonstrará alguma tristeza e decepção ao longo do seu "mandato" no conselho estudantil. Palavras como "vamos mudar o colégio todos juntos", "estou fazendo algo para deixar todos felizes", ou qualquer outra frase típica de garotinhas

desse tipo não surtirão efeito sem nada de especial para complementar.

E isso é um dos pontos que torna Gakuen Utopia divertido. Torcer por Manabi e o conselho estudantil é uma atividade extremamente gratificante, pois é nítido que elas sofrem e amadurecem para conseguir aquilo que desejam. Aliás, o próprio sentimento de nostalgia vem justamente desses momentos de incerteza, seguidos pelos de união, algo que muitos devem ter experimentado durante o colegial, a menos se foram pessoas ativas, se ajudaram na organização de eventos, ou se trabalharam lado a lado com algum colega.

O lado mais "macro" e abrangente do animê vem de Manabi, que ao seu jeito promove atividades em prol da Seiou Gakuen. Manabi é a personagem que menos se desenvolve, até pelo fato de já estar relativamente "madura" no começo da série – o que não significa que ela não tenha momentos difíceis. Mas o animê deixa a entender que a garota superou muito bem o seu triste passado, quando provavelmente também sofreu de ijime (isso pode ser conferido logo nos segundos iniciais do animê).

Já Mutsuki e Momo-chan têm participações mais intermediárias, e cada qual a seu jeito contribui em pequenas e grandes questões. Mutsuki é o apoio moral que a pessimista Mika tanto precisa. Ambas são grandes amigas de infância, e, como será mostrado num dos episódios do animê, a amizade de Mutsuki é algo com que Mika sempre poderá contar. Pelo lado de Momo, embora a garota nem sempre esteja presente no conselho e quando está de alguma forma acaba atrapalhando, é do tipo que aparece nos momentos essenciais, quando o grupo mais precisa dela.

Por fim, Mei e Mika são as duas personagens mais bem desenvolvidas ao longo da história. Mika vai conhecendo valores como amizade, união e esforço, primeiramente com Manabi e Mutsuki e mais tarde com Mei, sendo que um dos episódios é focado somente nisso. Mika é medrosa por natureza e faz

o papel do típico aluno tímido que existe em qualquer escola ao redor do mundo. Já Mei é a antissocial do grupo que com o tempo se verá envolvida nas suas atividades. Mei é a mente mais importante do conselho em termos de organização e execução de tarefas, sendo a mais inteligente do grupo. A garota terá episódios focados somente nela, que junto com os de Mika, comprovam bem o que eu quis dizer com as duas personagens mais bem desenvolvidas do animê.

Outras considerações

E apenas lembrando que essa série tem míseros doze episódios, muitos fatos se sucedem nesse curto espaço de tempo. Ainda assim, tudo é muito bem explicado e o tempo acaba sendo suficiente. As cinco personagens têm o seu espaço garantido, assim como outros secundários, como Shimojima-sensei e a diretora da Seiou Gakuen. Pelo lado da Aikou Gakuen, que ainda pouco falei, temos a diretora do colégio, que será um desafeto de Manabi (e ainda por cima namora o irmão dela), e também a líder do conselho estudantil, Kakuzawa Takako, da qual todo conselho estudantil de Manabi nutrirá admiração. A escola é justamente a oposição da Seiou

"Gakuen Utopia é sem dúvida uma experiência agradável para os amantes de uma boa comédia..."

Gakuen, tendo muitos dos mais modernos elementos das atuais escolas japonesas.

Contudo, Takako será uma grande amiga de Manabi e companhia, inclusive se interessando pelo jeito que a protagonista administra o conselho estudantil. Takako tentará entender como a garota consegue ter tanta influência sobre os alunos do colégio, mesmo pregando ideias que há muito tempo foram esquecidas. Essa tentativa de compreensão de Takako, somada ao próprio jeito de enxergar os fatos da atual diretora da Seiou Gakuen, adicionará um pouco do clima nostálgico que acabei de mencionar.

Gakuen Utopia é sem dúvida uma experiência agradável para os amantes de uma boa comédia, com toques de slice of life (cotidiano) e situações de "make you feel good" (situações relaxantes). O character design e o próprio estilo de história de Gakuen Utopia compete de igual para igual com outros títulos, como Lucky Star, Ichigo Mashimaro, Hidamari Sketch e o atual K-ON!.

Caso não aprecie séries desse tipo, passe longe, mas é sem dúvida um título relaxante de assistir, seja pelo seu conteúdo, seja pela duração. Para resumir tudo em poucas linhas:

O lado das tradições, aliado ao bom elenco, as músicas dentro do contexto, a ambientação inspiradora e o trabalho perfeito das seiyuus fazem de Gakuen Utopia uma experiência ao mesmo tempo engraçada, nostálgica, por vezes triste, mas muito recompensadora. É um animê que nos faz voltar no tempo e lembrar o quanto os dias no ensino médio eram interessantes e nós nem fazíamos idoia. E tudo isso mostrado não só pelo lado dos momentos felizes, como também daqueles na qual temos que nos esforçar para conseguir algo.

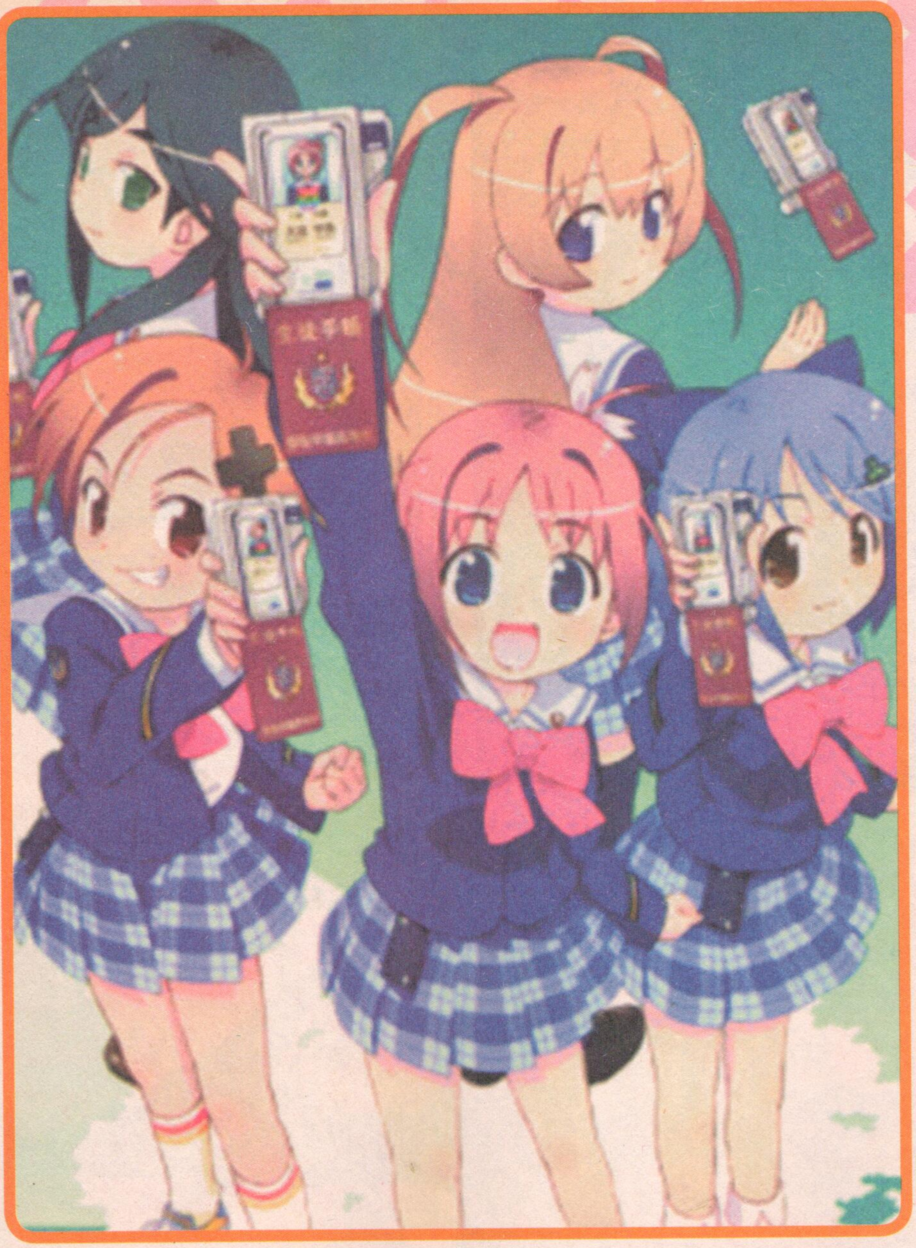
Histórico

Diferente do histórico de muitos títulos por aí, Gakuen Utopia foi publicado inicialmente na Dengeki Daioh, a mesma revista que serializou Azumanga Daioh. Porém, Gakuen Utopia não é obra de nenhum mangaká em específico. Na verdade o título foi concebido pelo estúdio de animação do ufotable, que mais tarde trabalharia no movie Kara no Kyoukai e na própria versão animada de Gakuen Utopia. O mangá começou a ser serializado em dezembro de 2005, durando pouco mais de dois anos. Ao todo, foram lançados quatro volumes.

Enquanto o mangá ainda era publicado, o ufotable produziu a versão animada, que começou em janeiro de 2007 e terminou em março do mesmo ano. A obra contou com 12 episódios e recebeu um OVA extra alguns meses depois, em outubro de 2007. Os dois primeiros volumes do mangá foram seguidos à risca pelo animê, mas depois disso a história se diferenciou, pois a versão em quadrinhos ainda estava sendo publicada.

Logo após o término do animê (mais precisamente três dias depois), a Marvelous Interactive lançou o game Gakuen Utopia Manabi Straight!, Kira Kira Happy Festa!. Lançado para o console PS2, o game seguia o gênero visual novel, sendo recomendado para todas as idades. Para variar, o game veio em duas versões diferentes, a tradicional e a limitada. A segunda vinha com três discos extras, sendo dois de OST e um CD Drama. A história do game tem como pano de fundo as férias de verão, também tratado no OVA da franquia.

Por fim, diversos CDs e algumas figures foram colocados no mercado. Cada personagem principal recebeu o seu próprio disco, contendo a canção-tema de cada uma delas. Além disso, os temas de abertura e encerramento também chegaram às lojas, acompanhados das Insert Songs interpretadas por Chihara Minori e Yui Horie. Em relação às figures, um belo modelo da Good Smile Company baseado na protagonista Amamiya Manabi foi colocada no mercado. O exemplar lançado em julho de 2007 custava algo em torno de 5500 ienes, tinha 19 cm de altura e vinha com o clássico patinete motorizado da personagem.



> "...Gakuen Utopia foi publicado inicialmente na Dengeki Daioh..."

Algumas curiosidades

- Inicialmente a voz de Manabi era para ter sido feita por Megumi Hayashibara. Contudo, após incansáveis seções de dublagem foi constatado que a voz de Megumi não se adaptava à personagem. Então a seiyuu foi trocada por Yui Horie. Como compensação, Megumi cantou os temas de abertura e encerramento do animê.

- O elenco de seiyuu é um dos maiores destaques do animê. A única personagem a não contar com uma seiyuu de peso (isso dentro do universo dos animês, já que Saki Fujita é responsável pela voz da Hatsune Miku do software VOCALOIDS2) é Momo-chan, que por sinal tem um papel menor que o das outras quatro personagens. Confira a lista de dubladoras:

Amamiya Manabi - dublada por **Yui Horie**
Outros trabalhos: Kushieda Minori (Toradora!), Eri Sawachika (School Rumble), Shirakawa Kotori (Da Capo), Asakura Yume (Da Capo II), Tsukimiya Ayu (Kanon), Hanyuu (Higurashi no Naku Koro ni), Siesta (Zero no Tsukaima)
Inamori Mika - dublada por **Ai Nonaka**
Ibuki Fuko (Clannad), Iriya Kana (Iriya no Sora, UFO no Natsu), Fuura Kafuka (Sayonara Zetsubou Sensei), Maya Kihara (Toradora!) e Konoka Konoe (Negima!)
Etou Mei - dublada por **Hirano Aya**
Suzumiya Haruhi (Suzumiya Haruhi no Yuuutsu), Izumi Konata (Lucky Star), Minato Nagase (Akane-iro ni Somaru Saka), Sumire Misaki (Canvas2), Minamo Chizuko (Nijuu Mensou no Musume), Amane Misa (Death Note), Shizu Shidou (Maria Holic), Nonomura Ayumi (Hyakko), Youko Sasakura (School Rumble), Morikawa Yuki (WHITE ALBUM) e Akashi Kaoru (Zettai Karen Children)
Uehara Mutsuki - dublada por **Marina Inoue**
Tsukasa Kiryuu (Akane-iro ni Somaru Saka), Tachibana Wataru (Hayate no Gotoku!), Honomi Asagi (Mahou Tsukai ni Taisetsu na Koto: Natsu no Sora), Matsurika Shinouji (Maria Holic), Minami Kana (Minami-ke), Chiri Kitsu (Sayonara Zetsubou Sensei) e Alice Melchiott (Senjou no Valkyria)
Odori Momoha - dublada por **Saki Fujita**
Ao Nanami (Yozakura Quartet) e Milk-chan (Akiba-chan)
Hatsune Miku (VOCALOIDS2)

- Além dos 12 episódios, Gakuen Utopia conta com um OVA. Ele se passa entre os episódios 6 e 7, contando um pouco do que se passou durante as férias de verão. Além dos momentos hilários, um dos pontos altos do episódio é a parte na qual as cinco garotas se hospedam num tradicional hotel japonês. Nele, Mikan conversa com uma senhora de idade, que havia acabado de empregar uma estudante colegial e diz o quanto os tempos mudaram desde a sua época. É um dos momentos de grande reflexão do animê.

- Gakuen Utopia se vale de muitos elementos tradicionais dos colégios japoneses. No contexto em que a história acontece, a tradição vem perdendo força diante da baixa taxa de natalidade. É utópico querer manter uma escola aos moldes antigos como tem feito a diretora da Seiou Gakuen. Ao longo do animê vemos características clássicas, como o hino do colégio, a importância dos uniformes escolares, o festival cultural, a competição esportiva, o conselho estudantil e a tradicional banda do colégio. De certa forma, há um conteúdo de crítica no animê, por trás de toda a sua relativa inocência e comédia.

- Isso pode ser considerado um elemento tradicional, mas resolvi citá-lo num tópico separado. A presença das cerejeiras é algo marcante em Gakuen Utopia. Logo no primeiro episódio, o hino do colégio é cantado com uma animação de cerejeira ao fundo. Embora seja um elemento tradicional da cultura japonesa, a importância das cerejeiras também é ligada à vida dos estudantes. As festas de graduação nos colégios do país acontecem na primavera, lá pelo final de março e começo de abril. Muitas escolas plantam árvores de cerejeiras em seus pátios, pois elas simbolizam o "florescimento"

de uma nova fase. Como o nascimento das cerejeiras acontece na primavera, a festa de graduação não poderia ser feita de maneira mais simbólica.

• Chega a ser curioso, mas Gakuen Utopia conta com alguns dubladores que mais tarde trabalhariam juntos em Lucky Star. Além das personagens principais, o elenco de seiyuu secundários apresenta Shiraishi Minoru e Chihara Minori. Ambos fazem uma aparição rápida no animê, com uma participação um pouco mais marcante para "Minorin", que toca o tema do festival cultural. Isso pode ser conferido no episódio 11.

• Gakuen Utopia muitas vezes é considerado uma versão malfeita de Suzumiya Haruhi no Yuuutsu. Na verdade o título é um tanto quanto injusto, já que embora sejam comédias que apresentam protagonistas piradas e excêntricas (Haruhi e Manabi) cada um deles passa uma ideia diferente. Muitas comparações usam como alvo a reconstrução do conselho estudantil (em paralelo com a SOS DAN), o show no festival cultural, o chute bem acertado de Manabi no Shimojima-sensei (da mesma forma que Haruhi acertou o presidente do clube de informática), a própria presença de Hirano Aya na pele de Etou Mei, entre outros detalhes.

• Com toques futuristas, o animê frequentemente apresenta alguns aparatos tecnológicos, que por vezes dão um ar diferente aos cenários coloridos e às personagens moe. A maioria deles foi criada pela empresa do pai da personagem Momo. Os mais destacados ao longo da série são o patinete de Manabi e os celulares. Vez ou outra aparecem computadores e outros acessórios relacionados à alta tecnologia.

• O sobrenome de cada personagem do animê é uma brincadeira com as vogais a, i, u, e, o (na ordem do idioma japonês). Além disso, todos os nomes das protagonistas começam com a letra m.

Amamiya Manami (Manabi)
Inamori Mika (Mikan)
Uehara Mutsuki (Mucchi)
Etou Mei (Mei-chan)
Odori Momoha (Momo-chan)

• O hino da Seiou Gakuen pode parecer um tanto quanto meloso, mas a maioria dos hinos das escolas japonesas conta com letras e ritmos parecidos. Recentemente, a música Sakura no Ame se tornou o tema de graduação em mais de 80 escolas do arquipélago. A canção tem um ritmo muito parecido com a da Seiou Gakuen Kouka, que é o hino do colégio em Gakuen Utopia. No caso da Sakura no Ame, existe uma versão está muito famosa na internet. Ela foi feita com o software VOCALOIDS2, e conta com a voz de Hatsune Miku, que em Gakuen Utopia dubla Momo-chan.

• Numa determinada cena do episódio 9, na qual a personagem Momo resolve prestar uma das suas raras assistências às protagonistas, há um momento em que um grupo de quatro alunas olham atentas, na tela do computador, a confusão aprontada por Momo. Não sei se foi intencional ou não, mas as quatro garotas se parecem muito com as personagens do animê Hidamari Sketch (do qual já fiz uma resenha em outra edição da Neo Tokyo). A Sae e a Hiro estão bem parecidas. A Yuno um pouco diferente. A única realmente nada a ver é a Miyako. Se foi uma homenagem, ficou bem legal.

> *"Ainda falando de Manabi, o seu nome significa algo como "aprendizado e estudo"..."*

• O Straight no nome do animê tem o mesmo significado de Massugu, que significa "diretamente, em frente". Massugu Go! ("seguir em frente, ir em frente") é a frase favorita de Manabi.

• Ainda falando de Manabi, o seu nome significa algo como "aprendizado e estudo". O kanji usado é o mesmo do adotado em Gakkou, que significa "escola". Diante do fato de o próprio irmão de Manabi ter dito que a garota já passou por diversos colégios e conheceu vários lugares, não fica difícil relacionar a visão de mundo aberta e sempre voltada a novas descobertas de Manabi, como seu próprio nome.

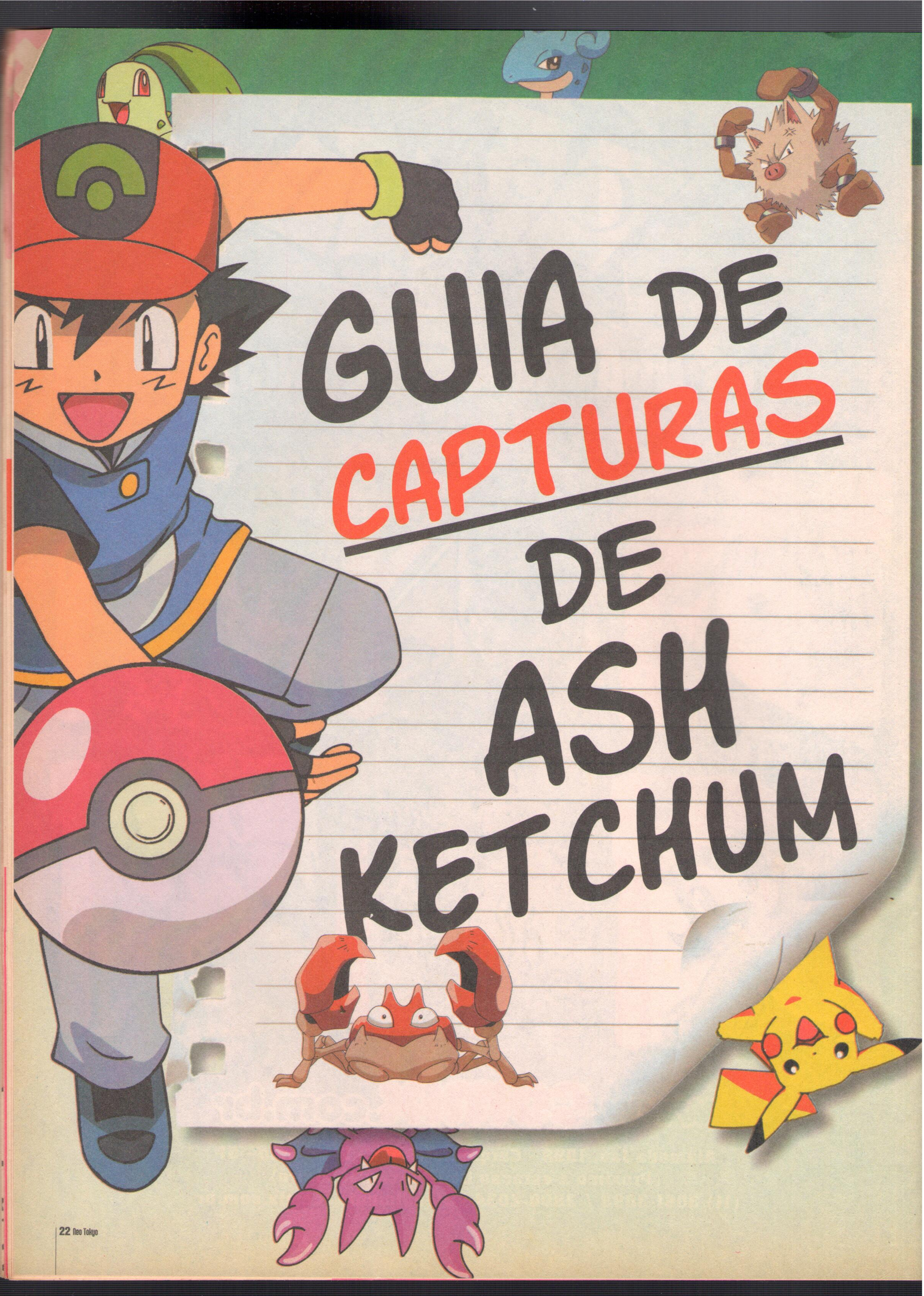
MANGÁS
SUPER-HERÓIS
HQS EUROPÉIAS
HQS NACIONAIS
HQS ADULTAS
DVDS, TOYS, CARD-GAME E MUITO MAIS!

COMIX
BOOK SHOP

ONDE OS QUADRINHOS SE ENCONTRAM!

www.comix.com.br

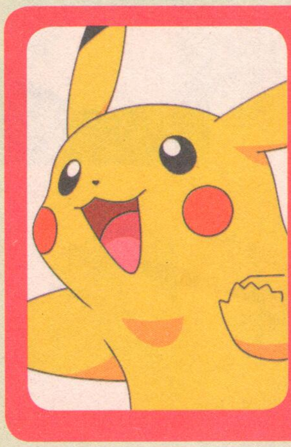
Alameda Jaú, 1998 - Cerqueira César - São Paulo - SP
(Próximo à estação Consolação do Metrô)
(11) 3061-3893 / 3898-2034 - atendimento@comix.com.br



GUIA DE CAPTURAS DE ASH KETCHUM

Pokémon voltou a fazer sucesso na TV Aberta e muitos estão acompanhando as aventuras de Ash pela primeira vez. Para esses fãs de primeira viagem (ou os velhinhos também, que querem relembrar as coisas) fizemos um guia com todos os Pokémons que o Ash capturou durante os 12 anos da série. Vamos voltar para a cidade de Pallet e conhecer o primeiro Pokémon de Ash Ketchum.

Por Fábio Garcia



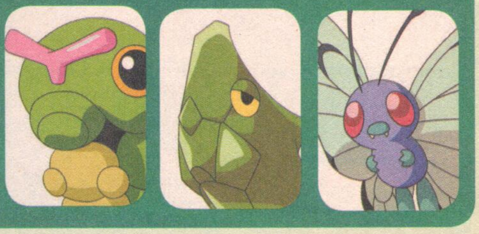
••PIKACHU ••

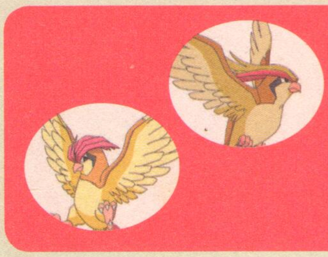
Ash havia acabado de fazer dez anos de idade e estava ansioso para receber seu primeiro Pokémon das mãos do Professor Carvalho. Passou a noite sonhando em qual Pokémon ele capturaria: Charmander, Bulbasaur ou Squirtle? No final ele se atrasou e ganhou uma "sobra" especial do Carvalho. Foi quando Ash conheceu Pikachu. No começo ele não gostava nem um pouco do seu dono, mas ao ver como Ash o defendeu de um bando de Spearows, o pequeno rato elétrico passou a desenvolver um amor pelo treinador de Pallet.

Pikachu já passou por vários apuros durante sua jornada. Já teve que decidir se queria evoluir para derrotar um Raichu, já quase decidiu ficar com outros Pikachus, ficou doente, sofreu pra aprender o Cauda de Ferro... Atualmente ele é o Pokémon mais usado do Ash, e também o mais procurado pela atrapalhada Equipe Rocket.

••CATERPIE / METAPOD / BUTTERFREE ••

Num belo dia, andando na Floresta de Veridiana com sua companheira Misty, Ash encontra um pequeno Caterpie. O inseto não demonstrou resistência e foi o primeiro Pokémon de Ash. Depois de derrotar a Equipe Rocket, ele evoluiu para Metapod e logo depois para Butterfree, quando Ash se encrencou com alguns Beedrills. O Butterfree foi um grande parceiro de Ash até o dia que se apaixonou por uma Butterfree cor-de-rosa. Ajudando seu Pokémon a conquistar o amor, Butterfree foi o primeiro Pokémon do Ash a se despedir do time.

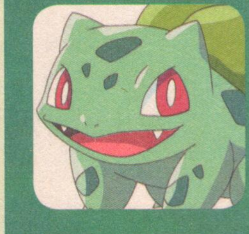




••PIDGEOTTO / PIDGEOT ••

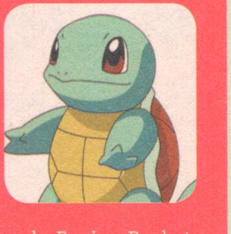
Segundo Pokémon capturado pelo Ash, Pidgeotto sempre é uma mão na roda para assuntos aéreos e para uma boa luta. Pidgeotto foi fundamental para a derrota de Ash na Liga Pokémon: como o Pokémon alado estava cansado por uma batalha contra a Equipe Rocket, o treinador foi obrigado a usar o desobediente Charizard na luta contra Ritchie. De volta à Pallet, Pidgeotto evolui para Pidgeot para ajudar seus semelhantes contra um Fearow, e Ash deixa seu companheiro cuidando de seus novos amigos.

••BULBASAUR ••

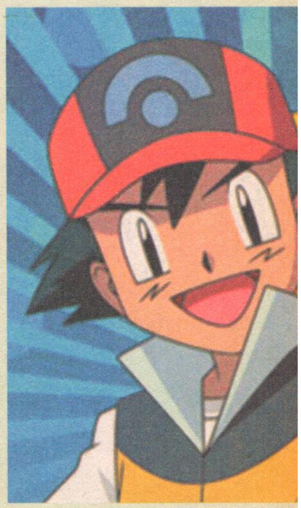


Ash o encontrou numa vila escondida no meio do caminho até a cidade de Vermilion. Bulbasaur tem personalidade bem durona, e sua força é reflexo disso. Ele se recusou a evoluir para Ivysaur para continuar com sua forma pra sempre. Atualmente ele está no laboratório do Professor Carvalho cuidando dos Pokémons desobedientes de lá, mas sempre dá uma forcinha quando Ash precisa de ajuda.

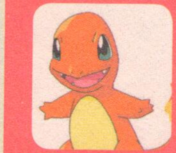
••SQUIRTLE ••

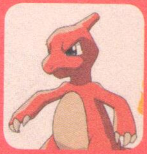


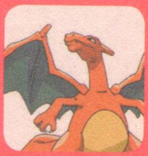
Ex-membro de uma gangue de Squirtles delinquentes, o Squirtle do Ash é brincalhão (suas gracinhas na Ilha dos Pokémons Gigantes eram impagáveis) e bem poderoso. O Squirtle só topou fazer parte do time do Ash quando viu o esforço do treinador em proteger sua gangue da Equipe Rocket. Squirtle é um dos que nunca evoluiu, assim como o Bulbasaur, e durante a Liga Johto ele se despede do time de Ash para ajudar seus antigos companheiros. Mas, mesmo assim, Squirtle sempre volta quando Ash precisa de uma força.



••CHARMANDER / CHARMELEON / CHARIZARD ••

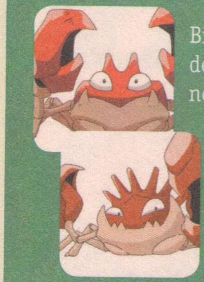






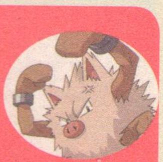
Ele foi abandonado por seu antigo treinador e Ash o adotou. É um pouco tímido, mas mesmo assim muito poderoso. Quando Ash foi ajudar o mágico Melvin, seu Charmander evoluiu para Charmeleon, mas a força veio com um brinde desagradável: a desobediência. Por teimosia, logo Charmeleon evoluiu para Charizard e continuou não obedecendo a Ash. Durante a viagem às Ilhas Laranja, o Pokémon de fogo sofreu um acidente e Ash tomou conta dele. Vendo a dedicação do treinador, Charizard passou a obedecer-lhe. Para ficar ainda mais forte, Ash permitiu que Charizard saísse de seu grupo e fosse treinar no Vale Charrific. Assim como outros Pokémons de Ash, Charizard sempre surge pra dar uma ajudinha em lutas importantes, como contra um Entei ou um Articuno. Foi Charizard também que contribuiu muito na vitória de Ash na luta definitiva contra Gary.

••KRABBY / KINGLER ••



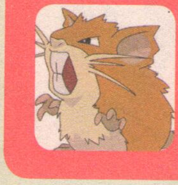
Ash capturou Krabby quando rumava para o Farol do Bill. O treinador entrou em pânico quando a poké-bola desapareceu de sua mão após a captura. Na verdade o novo Pokémon foi transportado para o Laboratório do Professor Carvalho porque Ash já estava carregando seis Pokémons (que é o limite). Ash só decidiu usar o Krabby durante sua luta na Liga Pokémon, e por muita sorte conseguiu ganhar e ainda evoluir seu amigo. Kingler fica com o Professor Carvalho, e sempre colabora quando o mentor de Ash decide escrever seus (péssimos) poemas.

••PRIMEAPE ••



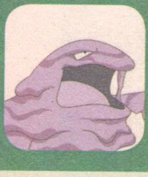
Ash capturou Krabby quando rumava para o Farol do Bill. O treinador entrou em pânico quando a poké-bola desapareceu de sua mão após a captura. Na verdade o novo Pokémon foi transportado para o Laboratório do Professor Carvalho porque Ash já estava carregando seis Pokémons (que é o limite). Ash só decidiu usar o Krabby durante sua luta na Liga Pokémon, e por muita sorte conseguiu ganhar e ainda evoluir seu amigo. Kingler fica com o Professor Carvalho, e sempre colabora quando o mentor de Ash decide escrever seus (péssimos) poemas.

••RATICATE ••

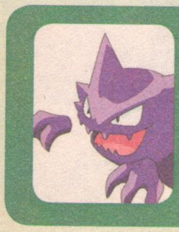


Ash não ficou nem meio episódio com o Raticate. Depois de ser ludibriado por um treinador viciado em trocas, o garoto trocou sua Butterfree por um Raticate. A troca foi logo desfeita, e pelo tempo perdido Ash naufraga junto com o navio Saint Anne.

••MUK ••



Ash capturou Muk numa usina de energia infestada de Grimers. Muk é apaixonado pelo Professor Carvalho (sempre abraçando-o) e foi bastante útil nas lutas da Liga Pokémon.



••HAUNTER••

Depois que Ash tomou uma sova na luta contra Sabrina no Ginásio de Safron, Ash decidiu capturar um Pokémon fantasma para usar contra a mestra dos Pokémons psíquicos. Na torre da Cidade de Lavander, Ash sofre um acidente com Pikachu e enfrenta uma experiência de morte e faz amizade com os Pokémons fantasmas do local. Ao voltar à vida, o Haunter decidiu ir até o ginásio ajudar o Ash, e lá decide ficar por ter se apegado à Sabrina.

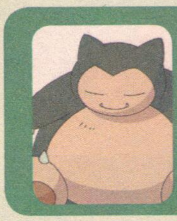
••TAURUS ••

Num dos episódios censurados pelos americanos, o Ash visita a Zona do Safári. Lá ele captura dezenas de Tauros com as Bolas Safári. O mais forte do bando é o que o Ash usa em suas lutas importantes, e os outros ficam correndo pelos campos de Pallet.

••HERACROSS ••

Heracross foi o primeiro Pokémon que Ash capturou no continente de Johto. Sua maior característica é que é completamente viciado em seiva de árvores. Está agora no Laboratório do Professor Carvalho e sempre é convocado para lutas importantes.

••SNORLAX••

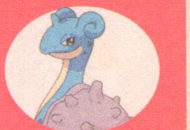


Num dos passeios pelas Ilhas Laranja, Ash se viu no meio de uma verdadeira guerra. Havia um Snorlax devorando as grapefruits de várias ilhas, e somente a captura dele poderia impedir um prejuízo total. Snorlax então se tornou um Pokémon que Ash sempre chama para suas decisivas batalhas, mas prefere deixar no Laboratório do Professor Carvalho, provavelmente pelo custo da alimentação.

••CHIKORITA / BAYLEEF ••

A Chikorita foi salva por Ash e desde então dedica sua vida ao treinador. A Chikorita é bem ciumenta, causando certos atritos com o Pikachu. Quando evoluiu para Bayleef, o Pokémon continuou afetuoso com Ash mas, por ser quatro vezes maior que sua forma não evoluída, sempre derrubava o treinador.

••LAPRAS ••



Ash encontrou um pequeno Lapras em sua passagem pelas Ilhas Laranja e logo decidiu ficar com ele. Servindo como meio de transporte para Ash, Misty e Tracey, o Pokémon aquático também participou de muitas lutas e competições de ginásio. No fim, Ash libera-o para voltar para sua família.

••CYNDAQUIL••

O Cyndaquil foi disputado por dois treinadores, mas Ash conseguiu se dar bem e capturar o pequeno Pokémon de fogo. Ele tem uma personalidade muito tímida, por isso não é muito pró-ativo em batalhas. Depois que Ash vai pra Houenn, Cyndaquil fica no Laboratório do Professor Carvalho junto com os outros Pokémons de Ash.

••NOCTOWL••

Ash conhece um pesquisador que tenta capturar um Noctowl shiny (ou seja, com cores diferentes do habitual), mas o Pokémon sempre se esquiva das armadilhas com sua inteligência. Ash então demonstra toda sua habilidade, capturando a ave que é muito mais inteligente que dois Ashes juntos. Depois da Liga Johto, ele deixa o Pokémon com o Professor Carvalho

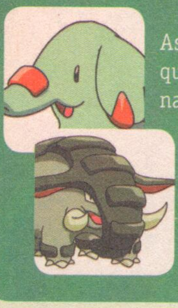
••TOTODILE ••

Capturado com a novíssima Lure Bola, Ash e Misty travaram uma batalha para ver quem ficava com o Totodile. Ash ganha a partida e a companhia do Pokémon de água que adora dançar. Quando Ash vai para sua nova jornada, ele deixa Totodile com o Professor Carvalho.

••BEEDRILL ••

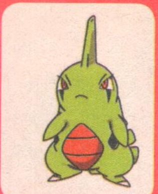
Beedrill foi apenas um Pokémon que Ash capturou num campeonato. Por ser um Pokémon amarelo com listras pretas, o treinador de Pallet preferiu deixar o Pokémon com a Casey (a treinadora que adora Pokémons listrados).

••PHANPY / DONPHAN ••



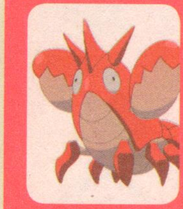
Ganhando um ovo numa premiação, nasce Phanpy. Ash o treina desde bebê, mas nunca foi muito usado. E quando foi usado... perdeu a luta. Depois de outra luta na Liga Pokémon (dessa vez com vitória), Ash preferiu deixar o Pokémon com o Professor Carvalho. Quando foi lutar na Batalha da Fronteira, ele chamou o Pokémon de volta, e já não era mais um bebê. Evoluiu para Donphan numa luta contra a Equipe Rocket, mas atualmente está no laboratório esperando pra ser convocado.

••LARVITAR ••

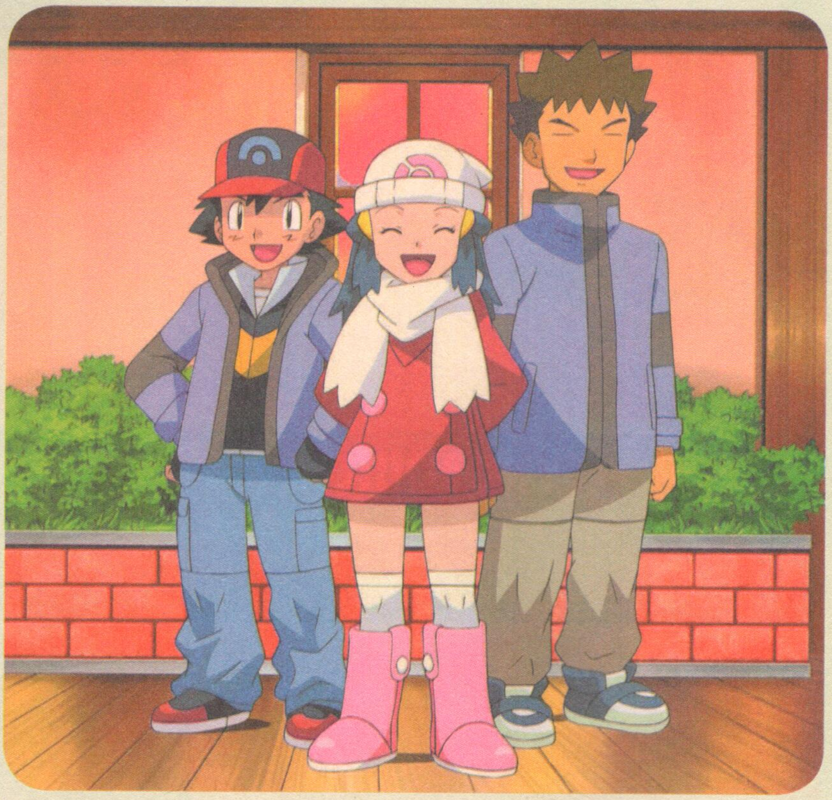


Larvitar nasceu de um ovo e Ash foi incumbido de guiá-lo até seu lugar de origem. Larvitar não gosta muito de humanos por conta do que sofreu anteriormente. Ash conseguiu consertar as feridas no coração de Larvitar da maneira mais literal possível: entrando no coração dele graças a um bando de Unowns. Felizmente, Ash conseguiu entregá-lo para a mamãe Tyranitar.

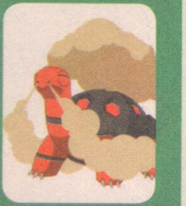
••CORPHISH ••



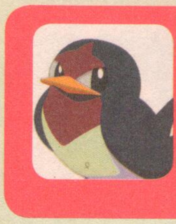
Corphish é, com certeza, o Pokémon de Ash com a personalidade mais forte. Ash o conheceu quando estava acampando na praia, e logo o capturou. Ele é cabeça-dura que nem o dono e é bem forte também. Um de seus passatempos é dançar quando Brock canta a sua única música conhecida.

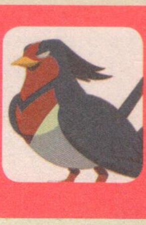


••TORKOAL ••



Ash capturou Torkoal no Vale do Aço. Ele é bem sentimental, e chora tanto quanto sua avozinha vendo o último capítulo da novela das oito. Ele não foi muito usado em batalhas importantes e hoje mora com o professor Carvalho assim como os outros Pokémons.

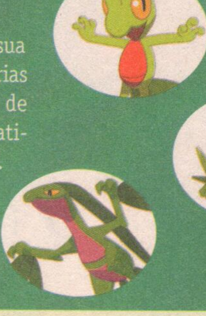




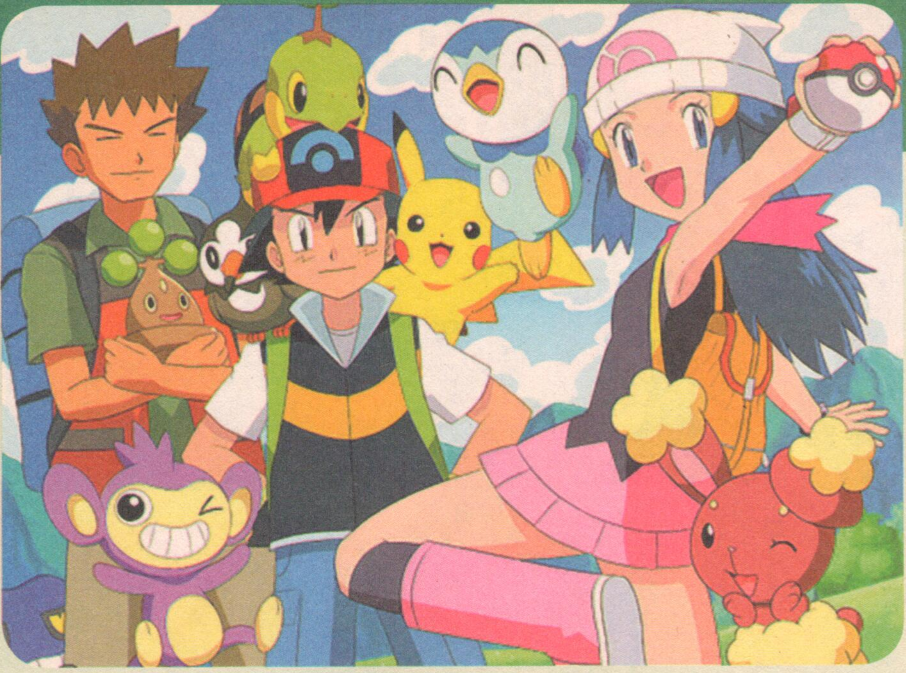
••TAILLOW / SWELLOW••

Foi o primeiro Pokémon de Houenn. Ash o pegou depois que o pássaro aprontou com Max e com Pikachu. Tem as funções de todo voador do time. Evoluiu para Swellow durante uma luta contra o Dustox da Jesse, mas mesmo assim não é um dos mais poderosos do time. Sua luta mais memorável foi na Batalha da Fronteira, quando participou em dupla com Corphish.

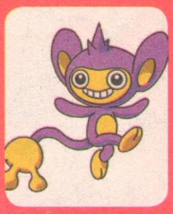
••TREECKO / GROVYLE / SCEPTILE••



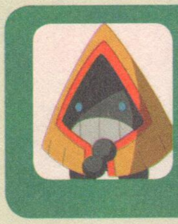
Ash capturou Treecko no começo de sua jornada em Houenn. Foi usado em várias batalhas e foi fruto do novo método de treinamento de Ash (que envolvia praticar com seus Pokémons diariamente). Posteriormente evoluiu para Grovyle e depois para Sceptile, quando se apaixonou por uma Meganium.

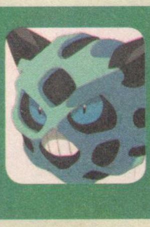


••AIPOM••



Ash encontrou um Aipom que adorava roubar seu boné. Por ter se afeiçoado ao símio, Ash captura Aipom e ele se torna um grande companheiro. Quando foi pra Sinnoh, Ash deixou Aipom com o Professor Carvalho, mas ele fugiu e seguiu Ash até o novo continente. Em Sinnoh, Aipom começa a se interessar por torneios e Ash o troca pelo Buizel da Dawn, que preferia batalhas. Depois de um tempo, Aipom evoluiu para Ambipom e atualmente está na Cidade de Vermilion, treinando com um mestre de ping-pong Pokémon. Uma curiosidade é que não é O Aipom, e sim A Aipom. A dublagem americana omitiu esse detalhe acidentalmente.



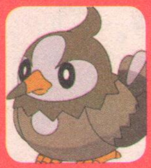


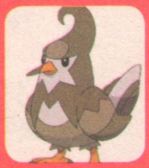
••SNORUNT / GLALIE••

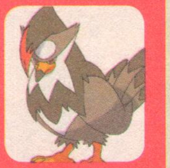
Snorunt é um trombadinha que levou a caixinha de insígnias de Ash. Com a ajuda de Pikachu, Ash pegou suas medalhas de volta e ainda capturou um novo e valioso Pokémon. O Pokémon evoluiu para Glalie e é forte o suficiente para derrubar um Pokémon como o Metang do Morrison na Liga Pokémon. Atualmente está no laboratório do Professor Carvalho.

••STARLY / STARAVIA / STARAPTOR••

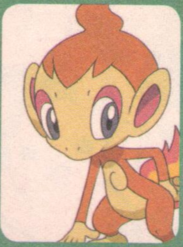
Ash começou a décima temporada muito bem: perdeu seu Pikachu para a Equipe Rocket logo na sua primeira aparição no episódio. Como estava sozinho em Sinnoh (contando apenas com a ajuda do Aipom), Ash foi obrigado a capturar um Starly para ajudar nas buscas do Pikachu. Não foi de muita ajuda, mas o Starly se tornou um dos principais Pokémons de Ash. Durante um plano da Equipe Rocket de capturar pássaros, Starly luta bravamente e evolui para Staravia. E o Pokémon atinge sua forma de evolução máxima no décimo segundo ano da série, Pokémon DP Galactic Battle.





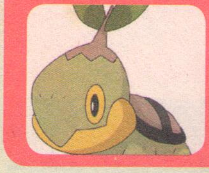


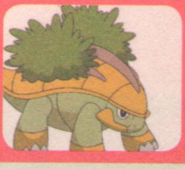
••CHIMCHAR ••



Ash via como Paul tratava seu Chimchar e ficava revoltado com isso. Depois que Paul libertou Chimchar, alegando incompetência, Ash conseguiu conquistar o coração do símio e ele se tornou seu novo amigo. Chimchar desde então está na equipe de Ash aprendendo e se aperfeiçoando com a ajuda dos novos amigos. Lógico que Paul ficou "pé da vida" ao ver seu antigo Pokémon fraco se tornando um dos mais poderosos do time de Ash.

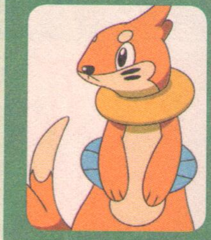
••TURTWIG / GROTLE ••





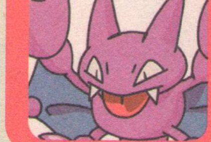
Turtwig morava com uma senhora idosa quando Ash o conheceu. Depois de ficar surpreso com a habilidade do Pokémon de grama, Ash convida-o para participar de seu time. Com suas folhas cortantes, Turtwig sempre é muito útil quando se precisa quebrar grades de ferro e outras coisas. Ele evoluiu para Grotle na luta contra o Honchkrow de Paul.

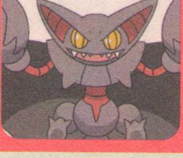
••BUIZEL ••



Buizel foi capturado por Dawn, mas não gostava de torneios. Já o Aipom do Ash começou a se interessar por torneios desde que participou de um com a Jesse, valendo bananas. Vendo que Dawn e Ash não estavam se adaptando aos gostos de seus Pokémons, Zoey sugere para que eles façam uma troca. Depois de um test drive, Ash trocou seu querido Aipom pelo poderoso Buizel.

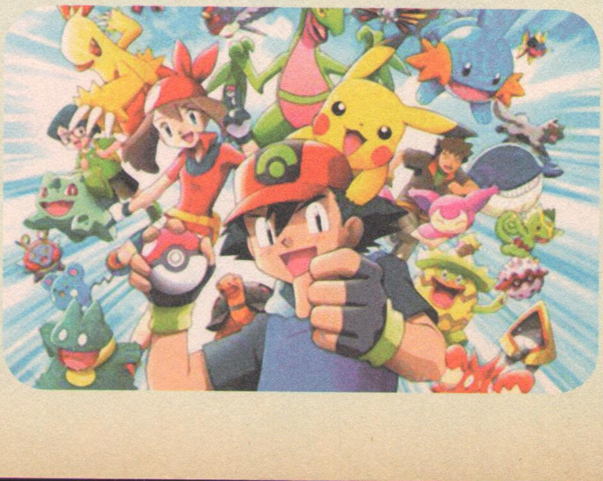
••GLIGAR / GLISCOR ••





Depois de ajudar vários Gligars presos numa armadilha, um deles decide acompanhar Ash e se torna bem útil, principalmente pela sua habilidade de usar o sonar. E seu amor por Ash foi o motivo de sua evolução: quando o treinador tava despencando num penhasco, Gligar não hesitou em usar um item que Gary havia dado para evoluir para Gliscor. Agora ele é bem útil também em batalhas.

Esses são os Pokémons que Ash pegou em toda sua vida... ou pelo menos até o décimo segundo ano da série. Agora que você tem ideia de todos os companheiros de Ash, é só sentar e acompanhar os episódios de Pokémon.



SASUKE UCHIHA

BIOGRAFIA COMPLETA

Por Flávia Pimenta (Deusa Tsukihime)

Um dos personagens mais populares da série, com seu estilo de indiferença, genialidade em uma luta, enfim, um prodígio daqueles que fazem as meninas suspirarem e os meninos invejarem... Ele é Sasuke Uchiha, melhor amigo do nosso herói Naruto e também seu rival. Hoje teremos uma matéria especial só dele. Meninas, aproveitem! (risos)

A Infância

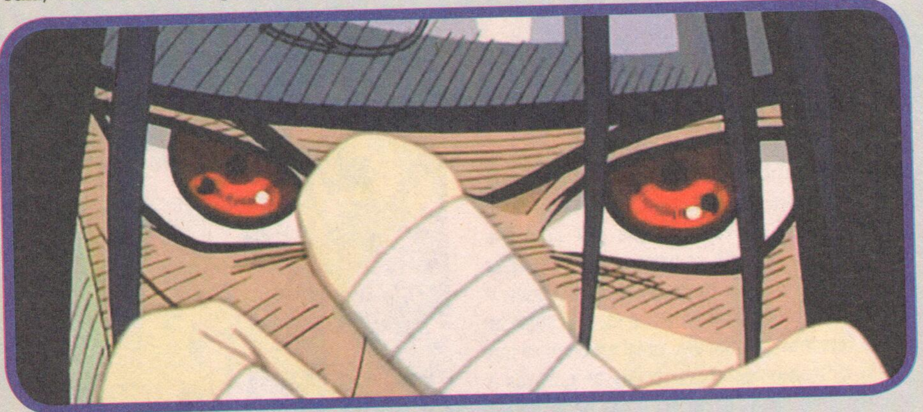
Sasuke, desde o dia em que nasceu, foi marcado por pressões e expectativas. Nascido como membro do prestigioso clã Uchiha, a maior parte de sua infância foi vivida às sombras de seu irmão mais velho, Itachi. Seu pai parecia preferir Itachi, apesar de que sua mãe lhe confidenciou que ela sempre o ouvia elogiar Sasuke, sem que ele ouvisse. Mesmo assim, a pressão de se tornar bom ou até mesmo superar Itachi fez com que Sasuke crescesse como um jovem fino, admirado por todas as garotas a sua volta pela sua aparência, suas habilidades e sua atitude fria.

O momento mais feliz de Sasuke aconteceu quando ele finalmente dominou o Goukakyuu, a técnica da "respiração de chamas". O símbolo do clã Uchiha, o leque (Uchiha é uma forma alternativa de se pronunciar Uchiwa, que significa leque), representa chamas ventiladas (ou sopradas). Uma criança dominando a técnica do fogo era vista como um rito de passagem e progresso para a fase adulta.

No entanto, logo uma tragédia ocorreu. Sasuke estava voltando para casa depois de mais um dia na academia ninja e, ao chegar, não encontra nada, só corpos dos membros

do clã Uchiha. Nem uma única pessoa havia sido deixada viva, mesmo as idosas. Então, quando Sasuke toma coragem para abrir a porta de sua própria casa, seus temores são confirmados, ele viu os corpos dos pais no chão, com uma terceira figura ao fundo. Quando a terceira pessoa ia se aproximando, Sasuke logo o reconhece: era seu irmão Itachi. Pensando que Itachi havia lutado contra os responsáveis pela morte de todos, Sasuke se apressou na frente chamando pelos demais, ou alguém que estivesse vivo, mas Itachi o pega. Com uma frieza de iceberg, Itachi revela seu novo poder, o Mangekyou Sharingan (é uma habilidade especial que só o clã Uchiha possuía, mas Itachi conseguiu uma forma ainda mais forte – essa habilidade ocular). Olhando nos olhos de Itachi, são mostrados a Sasuke os acontecimentos do assassinato de todo clã, como se fosse um filme, com Itachi não tendo piedade e matando todos do clã, inclusive os próprios pais. Sasuke desabou em lágrimas e também passou mal, devido ao choque daquela cruel revelação.

Itachi lhe disse algumas palavras: "Irmãozinho tolo, se você quer me matar, me odeie, agarra-se a uma vida miserável e fuja, fuja para viver na vergonha, e quando for forte, me procure...". Mas Sasuke nada fez e Itachi revelou mais uma coisa ao irmão mais novo, disse para investigar um lugar secreto nas terras do clã Uchiha, um local onde estava o templo do clã Uchiha.

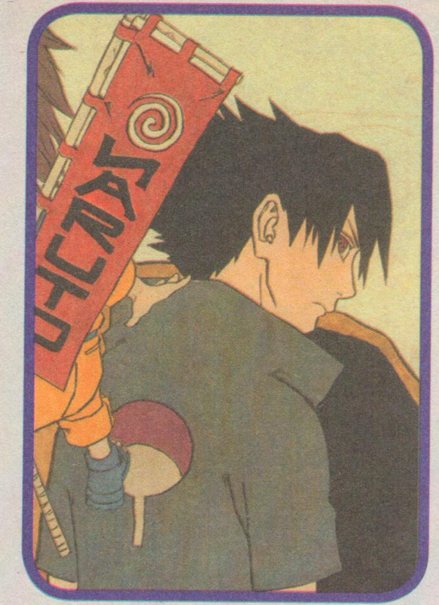


> "Eu entendo agora, mesmo que eu vá colher a fruta do demônio, devo ganhar poder. Eu sou um vingador!"

Time 7 de Konoha

Depois daquela noite, Sasuke cresceu com apenas duas coisas em mente: em primeiro lugar, vingar o clã Uchiha, matando Itachi; e em segundo lugar, reerguer o clã Uchiha. Sasuke não fez segredo de seus planos, mesmo quando foi designado ao time de Kakashi Hatake, ainda composto por Naruto Uzumaki e Sakura Haruno. Sua única e exclusiva determinação o levou a desenvolver uma superioridade, fazendo dele o melhor membro do time 7, achando Naruto um peso morto e Sakura, irritante.

Sua primeira grande missão foi a escolta de um construtor de pontes, Tazuna, até sua casa, no país da Onda. Nessa missão, Sasuke mostrou uma habilidade excepcional quando foram atacados por dois ninjas da vila da Névoa. Mais tarde, na mesma missão, durante um exercício para melhorar o controle de chakra, que consistia em subir em árvores sem usar as mãos, ele conseguiu mais uma vez ficar à frente de Naruto, até que esse o alcançou, incentivado pela competição. Começava ali um misto de amizade verdadeira e rivalidade. Sasuke também lutou por um tempo contra Haku, um ninja extremamente perigoso e habilidoso, e foi nesta luta que Sasuke despertou o seu legado, o Sharingan.



"O que você sabe sobre mim? Não teve irmãos nem pais! Você estava sozinho desde o início! O que você acha que sabe? Hein? Eu sofri por causa do que tinha, você não sabe o que é perder tudo!" (Frase dita para Naruto)

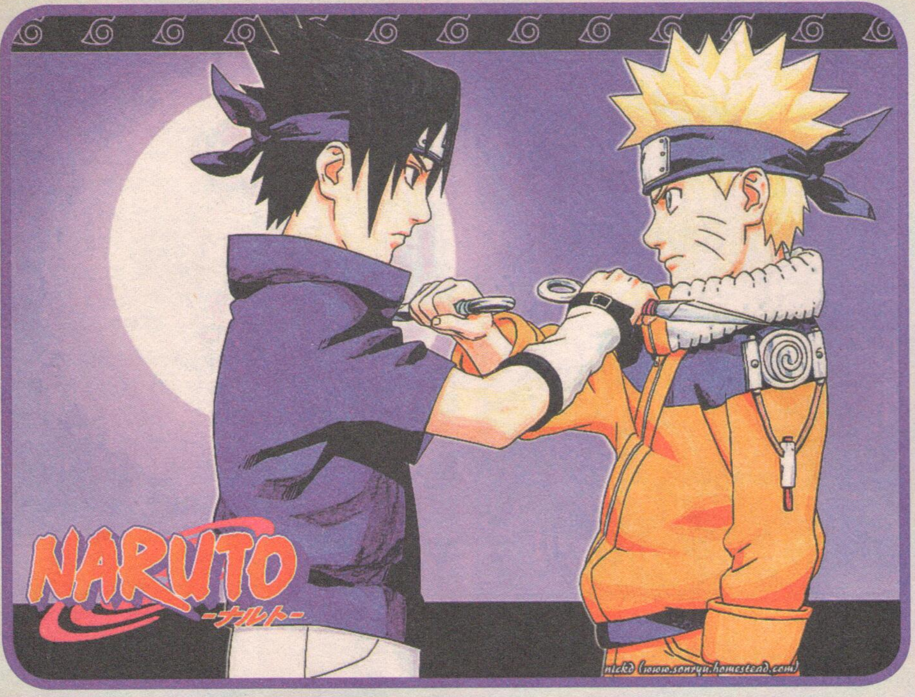
O encontro com Orochimaru

A vida de Sasuke iria mudar drasticamente quando ele entrou no exame chuunin. Durante a segunda fase do exame, ele enfrentou um adversário com habilidades nunca antes vistas por ele, que derrubou toda sua equipe e o deixou com uma estranha marca em seu pescoço, na área do ombro. Esse adversário era Orochimaru, e Sasuke acabaria por lhe procurar. O Uchiha caiu sonolento e dolorido, nem mesmo os esforços de Sakura para ajudá-lo deram resultados. Quando Sakura, ao proteger Sasuke e Naruto, que estavam feridos, é atacada por três ninjas, Sasuke desperta, trazendo uma revelação assombrosa: a marca deixada por Orochimaru estava se expandido, abrangendo seu corpo com marcas negras e uma aura de poder roxa. Em questão de minutos, Sasuke tinha pegado Zaku, um dos ninjas inimigos, arrancando-lhe os braços, assustando a todos. O poder da marca estava fora de controle, e Sakura, com medo por ele ter ido tão longe, pede a ele para parar, abraçando-o por trás.

Nos exames preliminares do torneio, a marca ainda iria se revelar mais vezes, tornando-o agressivo e também lhe causando muita dor física. Sasuke tinha que aprender a se controlar para evitar mais manifestações daquela marca, utilizando muito seu sharingan para adaptar os ataques inimigos ao seu próprio estilo, como foi no caso da sua pequena e rápida luta contra Rock Lee, o usuário de taijutsu. Escondido como um dos professores, Orochimaru observava tudo muito satisfeito, mas ele se revela para Kakashi quando este estava tentando selar a marcar feita por Orochimaru, que insiste que os esforços de nada adiantariam e que Sasuke irá atrás dele por poder. Kakashi diz a Sasuke que o selo que ele havia feito só funcionaria com a força de vontade de Sasuke de não usar aquela marca, conhecida como "selo amaldiçoado". Kakashi tomou outra precaução e, para proteger Sasuke, disse que o treinaria para a próxima fase do exame chuunin, quando o Uchiha enfrentaria Gaara do Deserto.

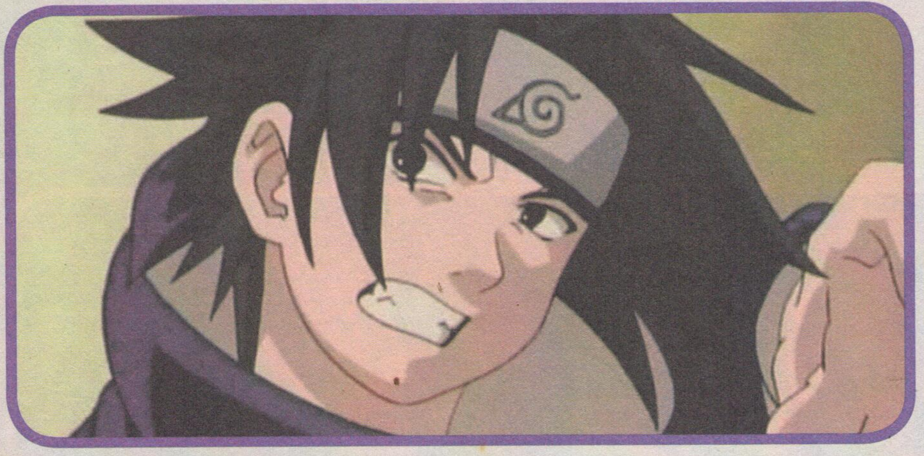
Sasuke contra Gaara

Sasuke continuou com sua atitude rebelde, surgindo no último segundo para sua luta contra Gaara, que se envolveu em uma casca protetora, forçando Sasuke a usar a nova técnica que Kakashi passou um mês o ensinando – uma investida envolta com chakra que, no momento do impacto, guinchava com um som similar ao de mil



nickd (www.sonryu.homestead.com)

“Com o meu ódio, irei transformar a ilusão em realidade!”

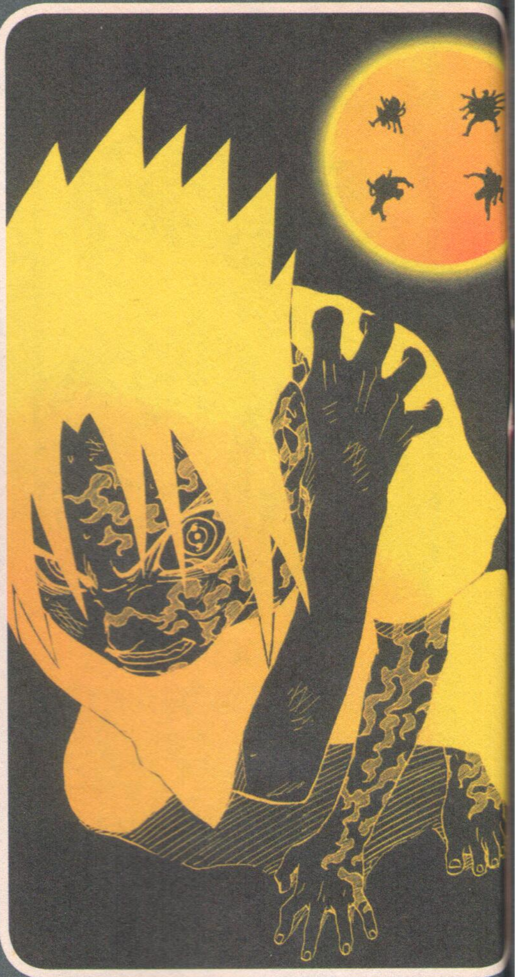


“Você me dá nojo!” (Referindo-se a Orochimaru)

pássaros voando, assim recebendo o apelido de Chidori (Chidori significa Mil Pássaros em japonês).

Ele conseguiu ultrapassar a barreira de Gaara e, pela primeira vez, esse viu o próprio sangue. O choque só deixou Gaara mais instável, fazendo com que seus irmãos, Temari e Kankurou, o levassem embora. Foi então que começou a invasão da vila da Folha pela vila do Som apoiada pela vila da Areia. Sasuke começou a perseguir Gaara. Mesmo com os esforços de seus irmãos para impedi-lo, o ninja Uchiha queria continuar a luta,e,esforçando-se muito, não permitiu que o selo fosse ativado, lutando contra um Gaara transtornado com uma aparência de menino e demônio, até ser derrotado. Caberia a Naruto lutar e vencer Gaara.

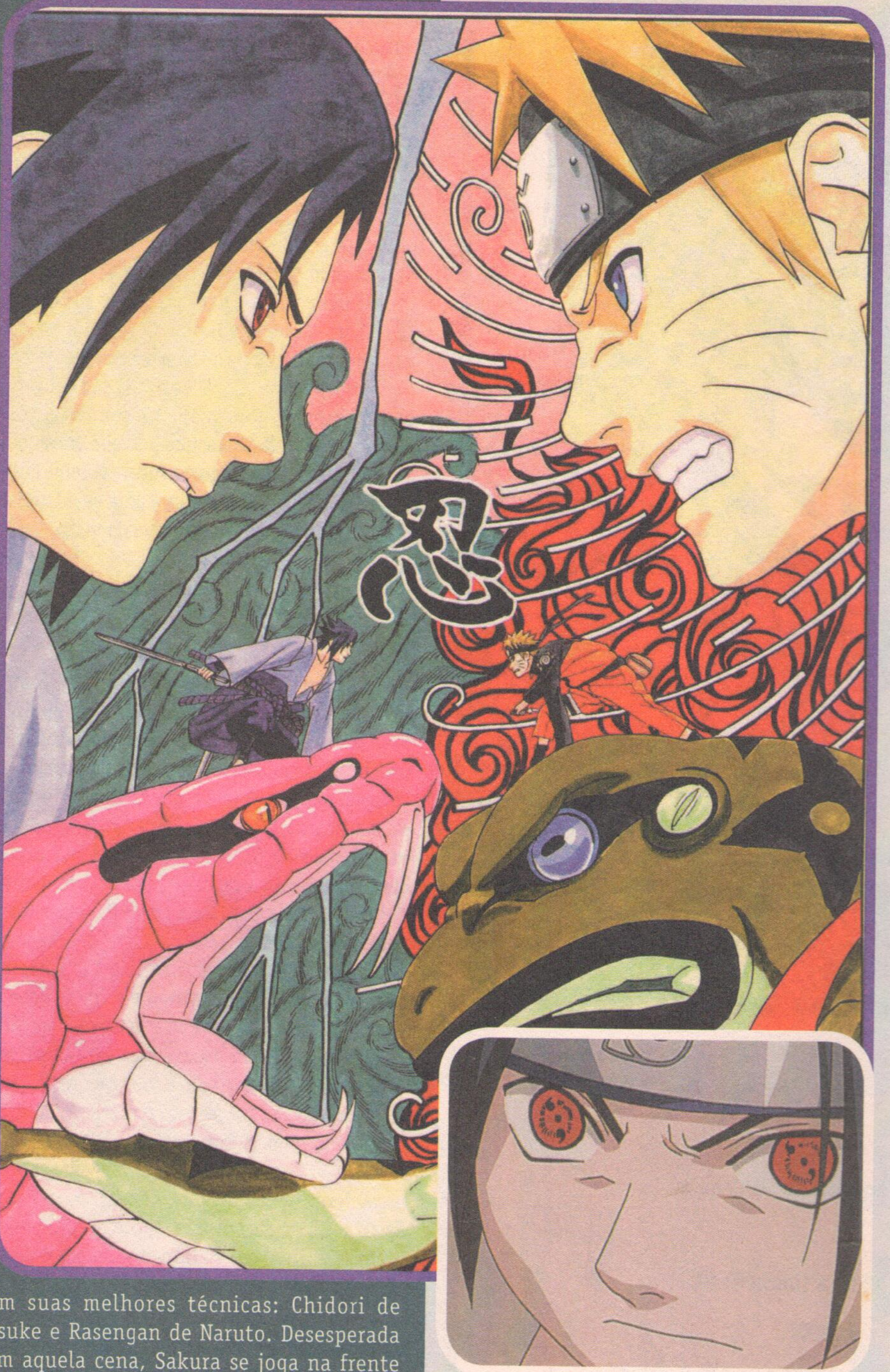
Essa havia sido a segunda falha de Sasuke, e, mais uma vez, assim como derrotou Haku, foi Naruto que lutou e derrotou Gaara, salvando Sasuke e todos os demais. Os eventos que aconteceriam nas próximas semanas iriam mais uma vez mudar a vida de Sasuke, pois a organização criminosa Akatsuki estava procurando por Naruto, aquele que possuía a Kyuubi, o demônio-raposa de nove caudas.



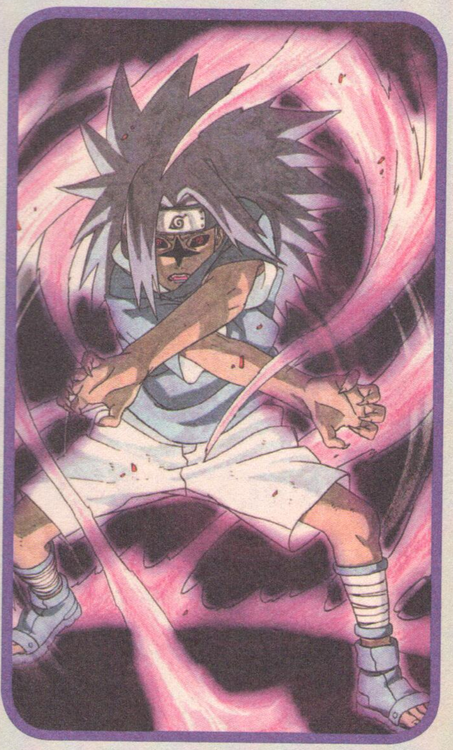
O reencontro com Itachi

A dupla da Akatsuki que procurava por Naruto era composta por ninjas foragidos e criminosos, um deles era Kisame e o outro, Itachi Uchiha. Quando Sasuke soube disso, correu até onde estava Naruto e Jiraya, a fim de poder, finalmente, enfrentar seu odiado irmão mais velho. Sasuke partiu para cima de Itachi com o Chidori, que com apenas um movimento das mãos, quebrou o braço do irmão mais novo e ainda deu alguns golpes, dizendo que Sasuke não tinha ódio suficiente ainda, que ele não estava pronto. Enquanto Itachi falava – ele usava a técnica Tsukiyomi, parte de uma das habilidades do Mangekyou Sharingan –, fazia Sasuke rever a morte de todos do clã Uchiha, um pesadelo que ficaria revendo pelos próximos dias, de tão cruel que era aquela técnica.

Muito ferido e sob o efeito do golpe de Itachi, Sasuke foi hospitalizado por um longo tempo. Sakura o visitava e, no dia em que ele acordou, Naruto e Sakura estavam lá para visitá-lo juntos. Então, Sasuke desafiou Naruto para uma luta no telhado do hospital, deixando Sakura preocupada. Para acabar com todos os clones feitos por Naruto na luta, Sasuke usou seus jutsus de fogo. Por fim, os dois iriam encerrar aquela batalha



"Sua vida foi poupada por um capricho, mas agora você irá perdê-la por um capricho." (Frase dita para Naruto)



com suas melhores técnicas: Chidori de Sasuke e Rasengan de Naruto. Desesperada com aquela cena, Sakura se joga na frente dos dois golpes, mas é rapidamente salva por Kakashi, que impede que os golpes se choquem, direcionando-os para duas torres de água. Sasuke fica orgulhoso da abertura que seu Chidori havia feito, mas Kakashi mostra para ele que o dano do Rasengan de Naruto havia sido muito maior. Mais uma vez, Sasuke falha e se sente humilhado, pois parecia que Naruto estava mais forte que ele. Kakashi também diz que Sasuke foi imprudente ao usar o chidori contra Itachi, e que o motivo por ter ensinado o golpe não havia sido esse. Então Sasuke se justifica, falando a Kakashi como ele reagiria se as pessoas próximas deles tivessem sido mortas. Com um sorriso no rosto, Kakashi responde que as pessoas que ele queria proteger já estavam mortas.

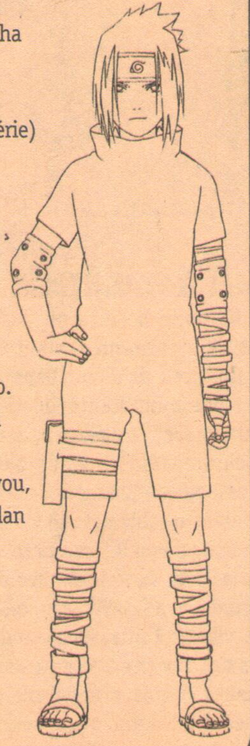
A decisão de Sasuke

Na noite da luta no hospital, Sasuke foi visitado por representantes de Orochimaru, o Quarteto do Som. Depois de sofrer outra derrota humilhante do líder do quarteto, Sakon, Sasuke ativa o selo amaldiçoado, mas é surpreendido quando Sakon e os demais mostram que possuem o mesmo selo e que ele ainda não sabia usar os verdadeiros e grandes poderes daquele "presente". A Sasuke foram dadas duas sugestões: ou ele se tornava forte, unindo-se a Orochimaru, ou permanecia fraco na vila da Folha. Com a lembrança de Itachi em sua cabeça e a recente derrota para Naruto, Sasuke decide sair da vila. No seu caminho encontra Sakura, que revela seus sentimentos e pede a ele que não vá embora. Ele a ignora e dá um golpe para que ela adormeça, para sair da vila.

Sakon explica a Sasuke que o selo vai crescendo naturalmente, dando-lhe mais poder, mas que não há como acelerar o processo. Sakon diz, ainda, que o crescimento poderia causar a morte de Sasuke. Então, não era certo se ele iria sobreviver ao crescimento daquele selo. Por isso era preciso que Sasuke entrasse em uma barreira temporária, ficando desacordado, para poder sobreviver ao processo do selo. Enquanto isso, Sakura havia alertado Tsunade de que Sasuke havia saído da vila. Com o auxílio da vila da Areia, para compensar a invasão de Konoha, um time é formado para resgatar Sasuke, que por fim acorda do seu sono dentro da urna com a barreira e agora estava

"Você é irritante" (Referindo-se à Sakura)

FICHA DE SASUKE



Nome: Sasuke Uchiha
Significado do nome: Sasuke (nome de um lendário ninja) Uchiha (leque)
Número de registro Ninja: 012606
Idade: 16 (atualmente, na fase Shippunden), 12 anos (início da série)
Nascimento: 23 de julho
Habilidade especial: Sharingan
Clã: Uchiha
Tipo sanguíneo: AB
Peso: 52,2kg
Altura: 1,68m
Vila: Folha (vila de origem), Som (atualmente)
Rank: Genin, mas atualmente é um ninja procurado, está foragido.
Time: Kakashi Hatake, Naruto Uzumaki, Sakura Haruno (início da série)
Jutsus: Chidori, Goukakyuu, Gouryuuka, Kirin, Konoha Kage Buyou, Nawanuke, Ryuuka, Sharingan Soufuusha Sannotachi, Shishi Rendan
Elementos conhecidos: Katon (Fogo) e Raiton (Trovão)
Arma especial: Espada Kusanagi
Missões completadas: D-Rank: 7
C-Rank: 1
B-Rank: 0
A-Rank: 1
S-Rank: 0

prestes a enfrentar Naruto, bem na fronteira que terminava os domínios do País do Fogo.

Ambos lutaram ferozmente, com Sasuke relembrando de Itachi, contando como havia conseguido o Mangekyou Sharingan: matando o melhor amigo. Novamente os dois usaram seus melhores golpes, parecendo que haveria outro empate. Naruto, percebendo que Sasuke estava atacando para matar, também decide atacar com todas as suas forças. O Uchiha estava desesperado para ganhar e provar que seu Sharingan era superior. A luta foi perdida para ambos, sendo Naruto quase completamente possuído pela Kyuubi e Sasuke pelo selo, que o transformou num monstro com asas. Com Naruto desacordado, Sasuke percebe que aquela atitude o deixaria como o próprio Itachi. Então ele deixa Naruto vivo e segue para se encontrar com Orochimaru, não sendo mais visto.

Sasuke na fase Shippuden

Conforme profetizado por Orochimaru, Sasuke foi até ele em busca de mais poder. No entanto, Sasuke não sabia que as reais intenções de Orochimaru eram fazer do corpo de Sasuke um receptáculo para que ele pudesse obter o poder do clã Uchiha, o poderoso Sharingan. Para que as ambições de Orochimaru fossem cumpridas, ele teria que esperar três anos. Nesse tempo, ele iria treinar Sasuke e torná-lo mais forte, para quando o momento de possuí-lo chegasse. Então, por três anos, Sasuke ficou sob a tutela de Orochimaru. Ele se tornou o soldado elite da vila do Som e começou a usar uma espada, além de mudar seu jeito de vestir (Naruto também tem moda fashion!). Quando Kabuto e Orochimaru foram matar Sasori, Sasuke preferiu ficar atrás, esperando, impaciente, que Orochimaru o treinasse mais. Quando Naruto e Sakura chegaram ao esconderijo de Orochimaru, encontraram-se com Sasuke, e esse diz que não matou Naruto por um mero capricho seu. Naruto respondeu dizendo que não deixaria Sasuke partir novamente.

Sasuke continuou com Orochimaru e, quando viu que já estava muito poderoso, decide matá-lo. Ele não permitiria que Orochimaru conseguisse o que desejava, agora que já sabia das reais intenções de Orochimaru. Além disso, ele já tinha o que precisava para derrotar Itachi. Kabuto, que chega ao quarto de Orochimaru e o vê morto, pergunta a Sasuke se ele era Orochimaru ou se era Sasuke, que apenas olha para trás friamente e, usando o sharingan, mostra a verdade para Kabuto. Agora Sasuke começa a recrutar ex-cobaias de Orochimaru para poder realizar sua vingança, ir atrás de Itachi.

Sasuke é um personagem que ao longo do desenvolvimento da série se tornou uma pessoa indecifrável. Será que realmente não havia mais nenhum resquício de amizade por Naruto ou Sakura? Essas respostas nós obteremos acompanhando o mangá e a série, torcendo para que Sasuke volte para o grupo dos bonzinhos!

MANGÁ

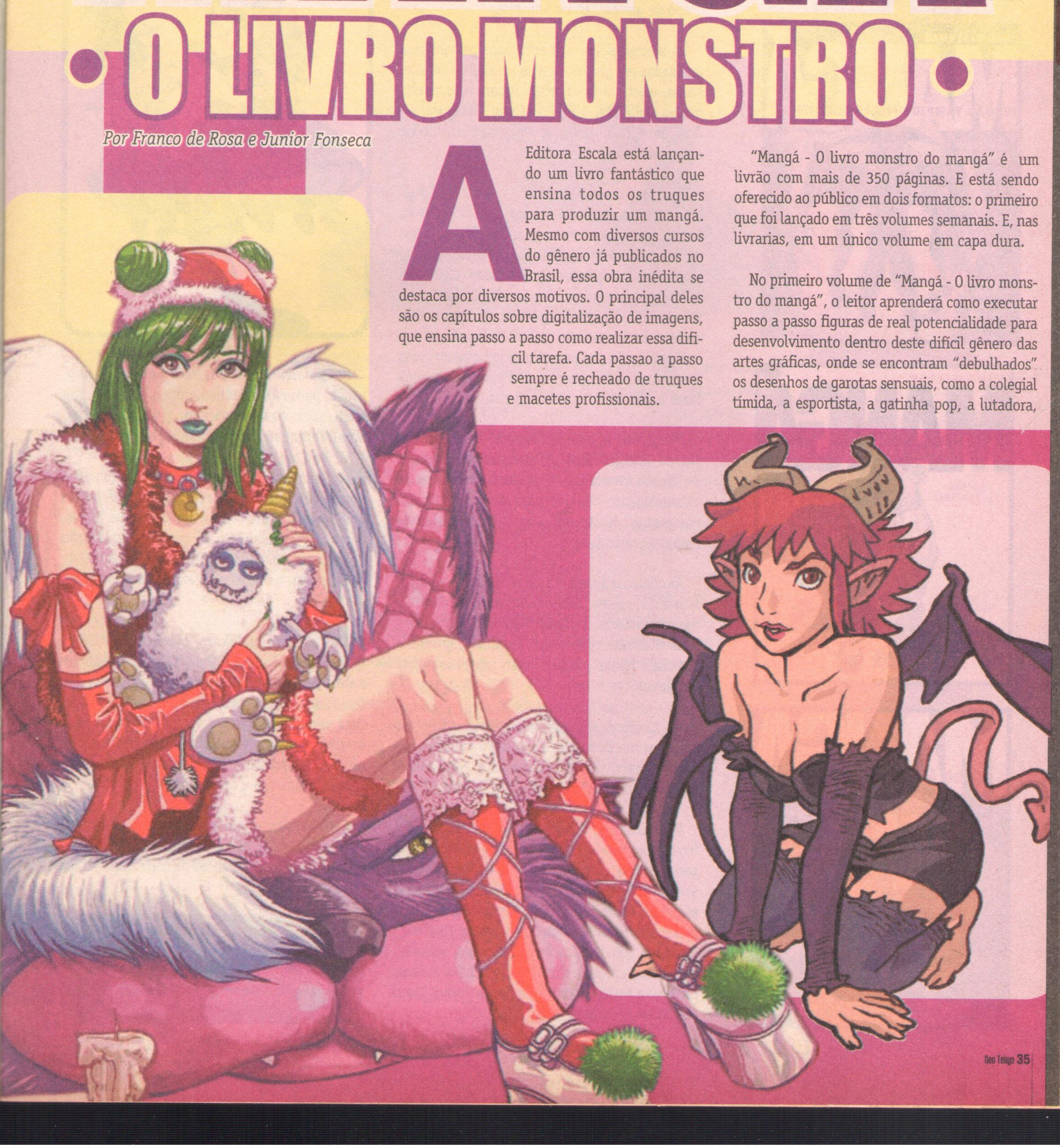
• O LIVRO MONSTRO •

Por Franco de Rosa e Junior Fonseca

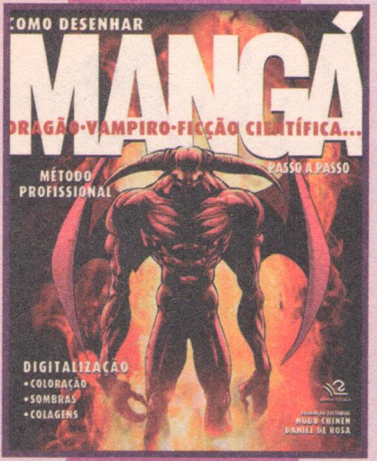
A Editora Escala está lançando um livro fantástico que ensina todos os truques para produzir um mangá. Mesmo com diversos cursos do gênero já publicados no Brasil, essa obra inédita se destaca por diversos motivos. O principal deles são os capítulos sobre digitalização de imagens, que ensina passo a passo como realizar essa difícil tarefa. Cada passao a passo sempre é recheado de truques e macetes profissionais.

"Mangá - O livro monstro do mangá" é um livrão com mais de 350 páginas. E está sendo oferecido ao público em dois formatos: o primeiro que foi lançado em três volumes semanais. E, nas livrarias, em um único volume em capa dura.

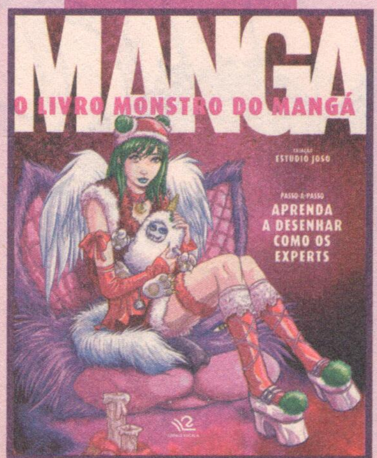
No primeiro volume de "Mangá - O livro monstro do mangá", o leitor aprenderá como executar passo a passo figuras de real potencialidade para desenvolvimento dentro deste difícil gênero das artes gráficas, onde se encontram "debulhados" os desenhos de garotas sensuais, como a colegial tímida, a esportista, a gatinha pop, a lutadora,



COMO DESENHAR
MANGÁ
SAMURAI·NINJA·RONIN·J-POP·SAKURA...
PASSO A PASSO
MÉTODO PROFISSIONAL
DIGITALIZAÇÃO
•PADRÕES E TEXTURAS
•EFEITOS ESPECIAIS
•FILTROS
NOBU CHINEN
DANIEL DE ROSA


COMO DESENHAR
MANGÁ
DRAGÃO·VAMPIRO·FICÇÃO CIENTÍFICA...
MÉTODO PROFISSIONAL
PASSO A PASSO
DIGITALIZAÇÃO
•COLORAÇÃO
•SOMBRAS
•COLAGENS
NOBU CHINEN
DANIEL DE ROSA

COMO DESENHAR
MANGÁ
GAROTAS·ELFOS·CAVALEIRO·DEMÔNIO..
MÉTODO PROFISSIONAL
PASSO A PASSO
OS PRIMEIROS PASSOS DA DIGITALIZAÇÃO
NOBU CHINEN
DANIEL DE ROSA


MANGÁ
O LIVRO MONSTRO DO MANGÁ
ESTÚDIO JOSO
PASSO A PASSO
APRENDA A DESENHAR COMO OS EXPERTS

Vol. 1 - Como desenhar Mangá - Garotas, elfos, cavaleiros, demônio
128 páginas - 205x255 - R$ 19,90 - papel de miolo couchê fosco 130gr - capa flexível

Vol. 2 - Como desenhar Mangá - Dragão, vampiro, ficção científica
128 páginas - 205x255 - R$ 19,90 - papel de miolo couchê fosco 130gr - capa flexível

Vol. 3 - Como desenhar Mangá - Samurai, ninja, ronin, j-pop, sakura
128 páginas - 205x255 - R$ 19,90 - papel de miolo couchê fosco 130gr - capa flexível

Vol. Único - Mangá - O livro monstro do mangá
Vol. único 368 páginas 205x255 - papel de miolo couchê fosco 130gr - capa dura com duas cores especiais

a Lolita audaciosa, a cybergirl, a pin-up e como executar, com facilidade, um desenho com um grupo de garotas, todas juntinhas.

Na mesma edição são enfocados personagens realizados em grupos, dentro do estilo Fantasia. Assim, mostram-se os métodos para realizar elfo macho e elfo fêmea, um cavaleiro, uma exploradora, um ogro, um anão, as amazonas, um duende e um demônio.

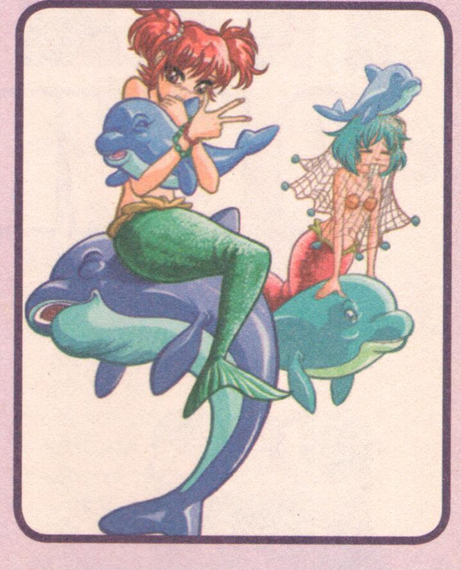
As lições descomplicadas da seção de "digitalização" surpreendem pela simplicidade da abordagem. É um método inédito nos cursos de desenhos de mangá no Brasil. E pra facilitar ainda mais, as lições são apresentadas utilizando-se um programa ultra básico, o Photoshop. E no volume um são apresentados os recursos fundamentais de um estúdio digital. Iniciando-se com a digitalização dos desenhos e mostrando como funcionam as ferramentas do Photoshop e como fazer a criação de novas imagens.

O segundo volume de "Mangá - O livro monstro do mangá" foca os monstros e criaturas de ficção científica. Utilizando um método extremamente objetivo para decompor figuras complexas. Mostrando como construí-las de maneira meticulosa.

As criaturas apresentadas são: súcubo, dragão, fantasma, verme, lobisomem, múmia, monstro das profundezas, vampiro, demônio, garota biônica, bichinho cibernético, andróide, guerreiro "mecha", polvo, piloto estelar, princesa nébula e reflexos.

Na "seção de digitalização" é ensinado como colorizar um desenho. Aprender a aplicar sombras digitais. Fazer montagens e colagens. E ainda como modificar cores já aplicadas.

No terceiro e último volume de "Mangá - O livro monstro do mangá" o foco está nos personagens do mundo musical e dos misteriosos samurais. O método é convencional, porém muito eficiente e descomplicado. Como em todos os casos, são apresentados cinco passos para cada desenho. Com explicações minuciosas, narradas em textos curtos e diretos. Orientados através de setas e barras, apontando nos desenhos como são feitos cada detalhes.



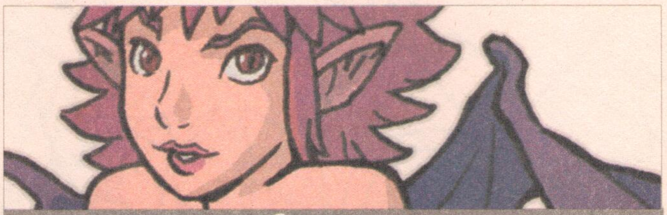
Os gêneros abordados são: hip-hop, j-pop, j-rock, para-para, clássico, gótico, infantil, pop kitsh, rock visual, feiticeiro, gueixa, princesa, ninja, ronin, andarilho, samurai e sakura.

Na "seção de digitalização", são ensinados novos métodos para colorir esboços, diferentes modos de pintura, como aproveitar os filtros, como criar desenhos de papel, a aplicação de filtros aos canais, utilização criativa de padrões, texturas, efeitos especiais e letras no Photoshop.

Este método foi desenvolvido por um estúdio de Barcelona, Espanha. Uma cidade que tradicionalmente é o berço da arte do desenho comercial. Que forma em suas excelentes escolas e estúdios, uma verdadeira legião de artistas gráficos, que atendem os mercados de desenho publicitário, digital, de quadrinhos, cinematográfico, vídeo games, animação e de telefonia.

Esta obra tem textos e ilustrações da dupla Robert García e Fernando Casaus, do Estúdio Joso. Excepcionais artistas de formação voltada para o estilo mangá.

PREVIEW
A seguir você confere dois exemplos de conteúdo que você encontrará no livro:

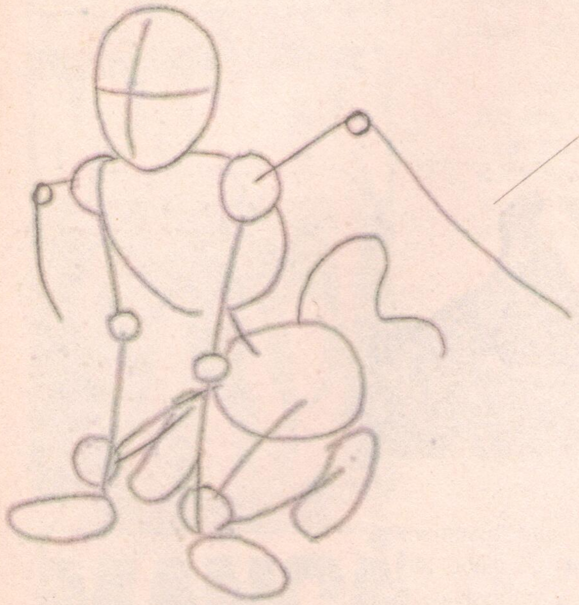


SÚCUBO

Os súcubos são demônios ou espíritos que assumem a aparência de mulher. As versões femininas do diabo têm a fama de ser extremamente provocantes e agressivas. Elas passam seu tempo seduzindo e manipulando as pessoas com os seus encantos. Dessa forma, o súcubo é a encarnação da tentação, uma mulher muito *sexy*, formas voluptuosas e um caráter sensual.

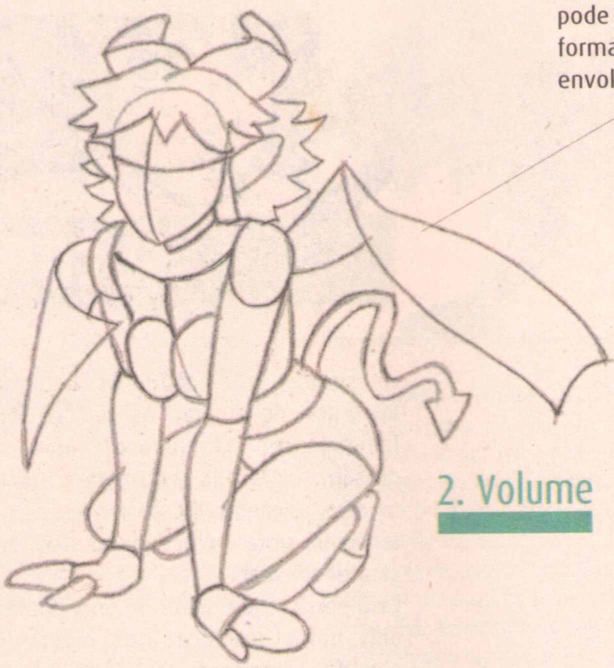
Essa personagem não tem uma aparência muito bem definida, pois basta desenhar uma garota bem atraente e dar-lhe algumas características de maldade como um rosto anguloso, olhos grandes e orelhas pontudas. Se quisermos ir além, podemos acrescentar detalhes como chifres e uma cauda. Nos mangás, as asas de morcego são elementos muito usados para representar os súcubos. Elas podem ser pequenas e discretas, que mal se projetam para fora das costas ou, ao contrário, enormes com uma aparência poderosa. Um súcubo deve ser sempre esguio e ter as curvas sinuosas de uma bela mulher.

1. Forma



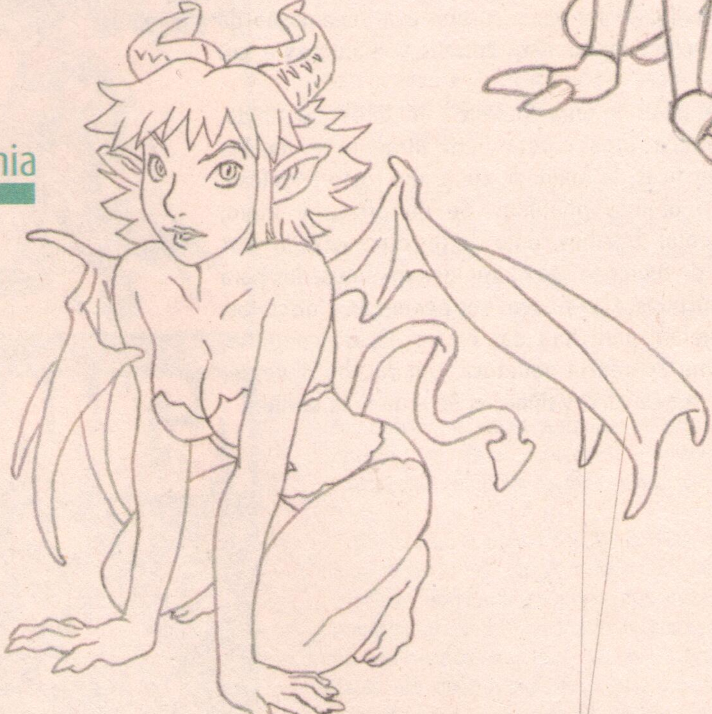
Escolha uma posição que exiba uma comportamento provocante.

2. Volume



Desenhe as asas como uma peça simples, plana e flexível. Assim você pode imaginar a forma que elas irão envolver.

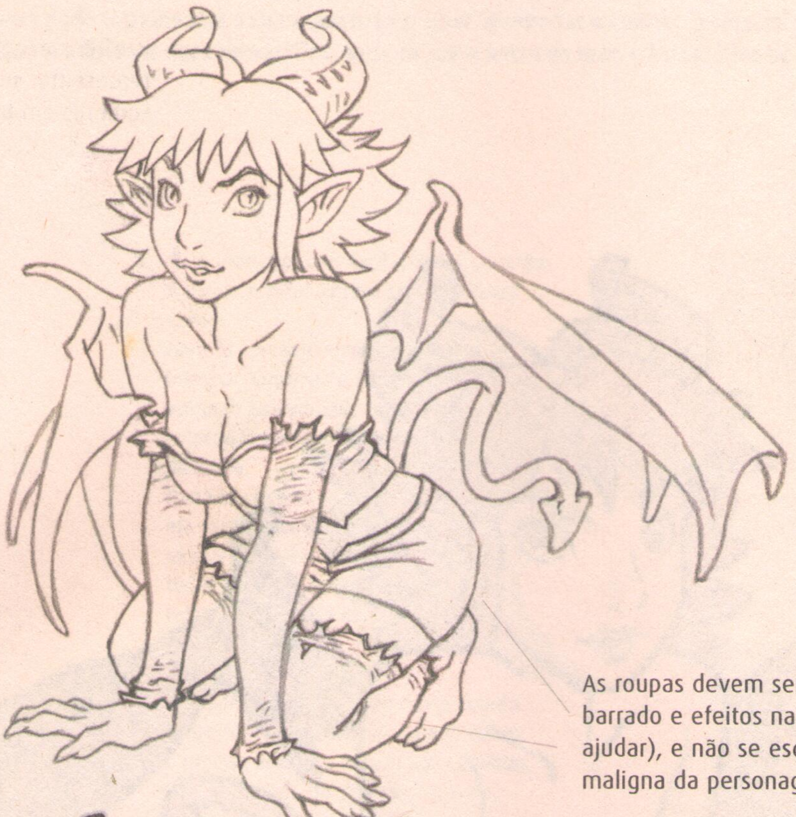
3. Anatomia

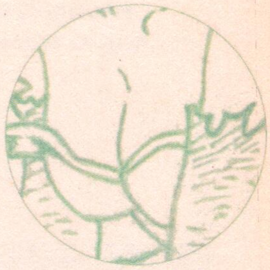


Preste atenção na forma que os chifres assumem ao se curvar.

Para dar volume às asas, diferencie bem as partes da estrutura, constituída de material mais espesso, longo e duro, das membranas flexíveis e planas.

4. Traço a lápis

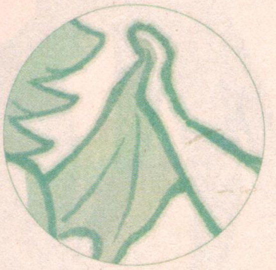




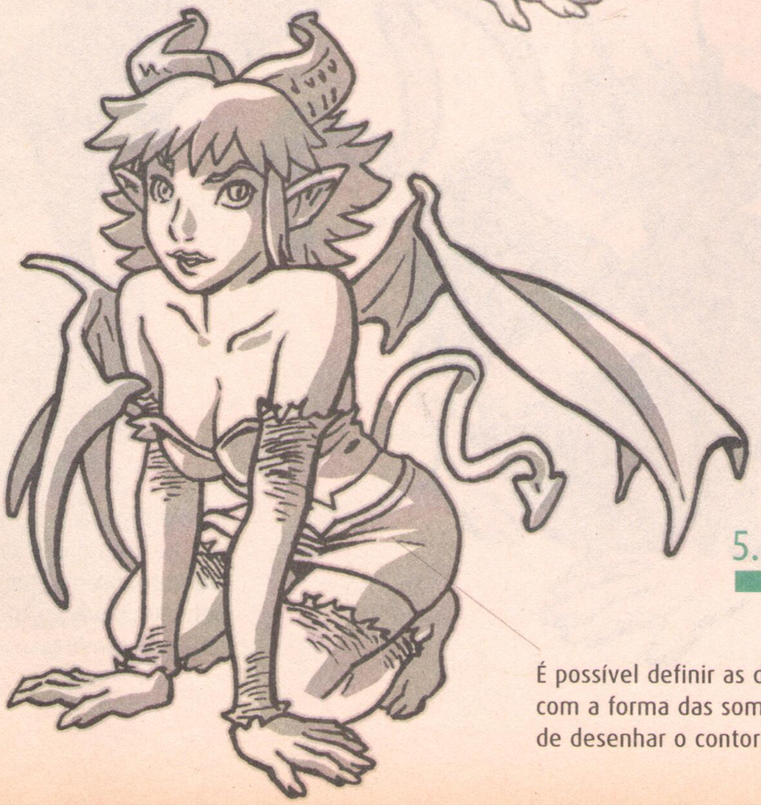
O espartilho propicia o decote profundo que contribui para tornar o físico mais atraente e aumentar o poder de sedução da personagem.

Ponto de luz

As roupas devem ser sensuais (pontas no barrado e efeitos na textura costumam ajudar), e não se esqueça da natureza maligna da personagem.



Use sombras para diferenciar os lados interno e externo das asas.

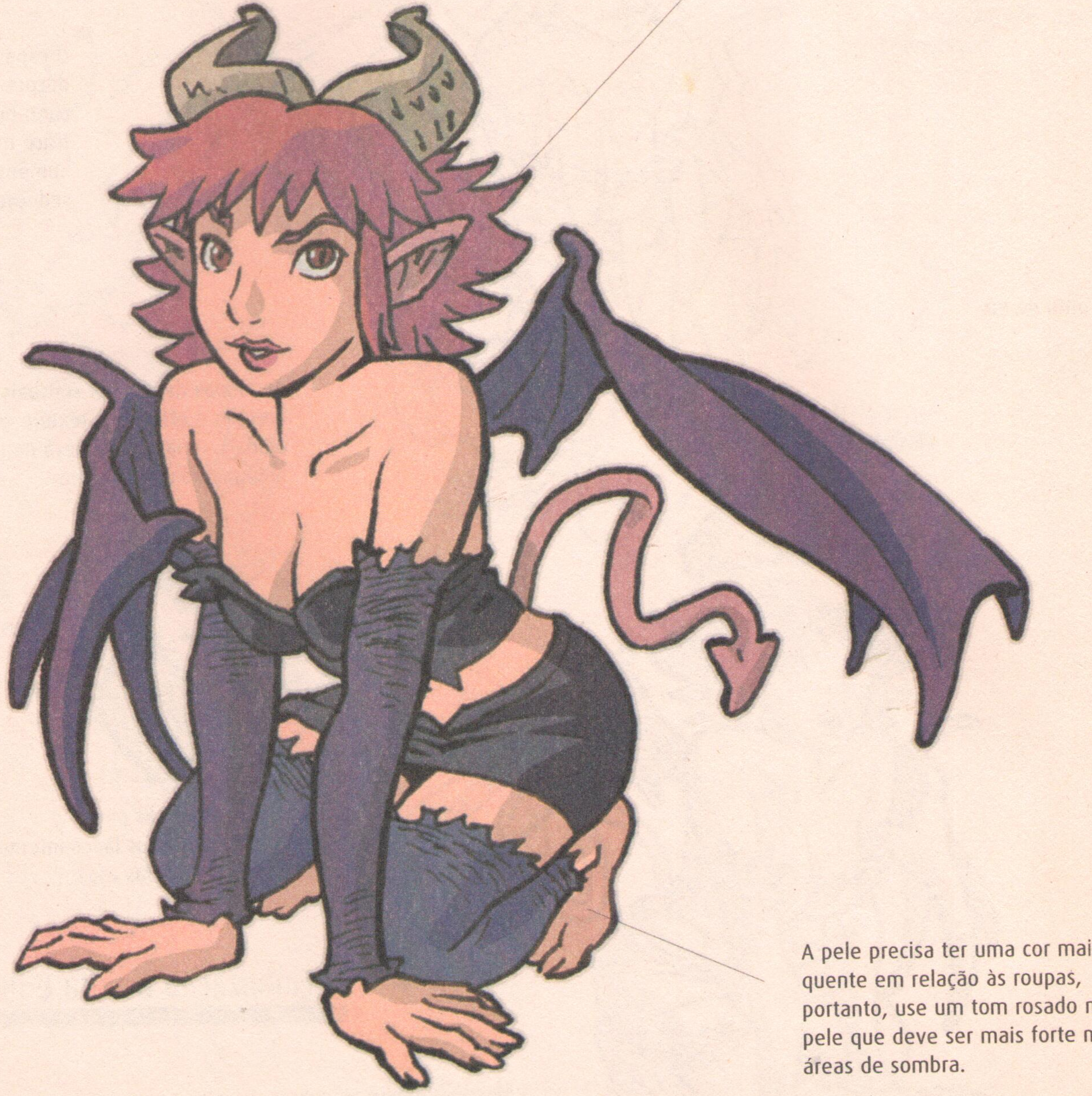


5. Finalização à tinta e iluminação

É possível definir as dobras da saia com a forma das sombras, em vez de desenhar o contorno.

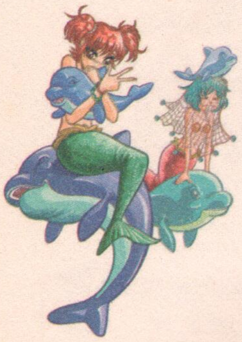
6. Cores

Use tons avermelhados no cabelo para representar sua natureza demoníaca e sombras em tons de violeta.

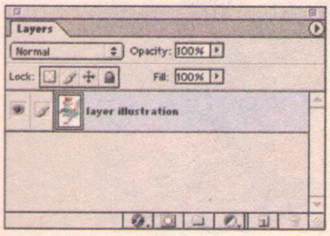


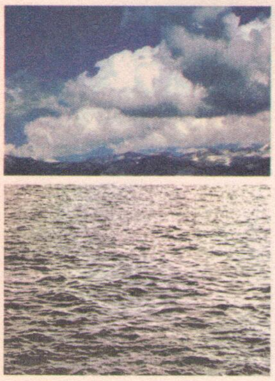
A pele precisa ter uma cor mais quente em relação às roupas, portanto, use um tom rosado na pele que deve ser mais forte nas áreas de sombra.

Uma vez finalizada a ilustração você pode incrementar o seu aspecto se souber aproveitar o enorme potencial que as camadas oferecem. O objetivo deste exercício é adicionar duas fotografias, uma do céu a outra do mar, e integrá-las ao desenho original.

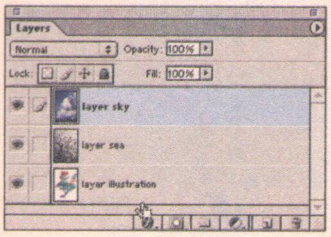

1. Imagem original

1. A maneira mais fácil de criar camadas é copiar e colar (Menu *Editar/ Copiar/ Colar*).
Abra as imagens que você deseja integrar. Copie-as e cole-as no documento original. As camadas coladas serão colocadas no topo da camada de desenho.
Quando você clicar no nome da camada, ela será selecionada com uma cor e indicará que é a camada ativa, assim todas as ações que faremos somente terão efeito nessa camada.

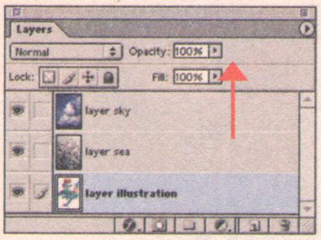

Layers
Normal
Opacity: 100%
Lock:
Fill: 100%
layer illustration
1a. Camada com o desenho original.

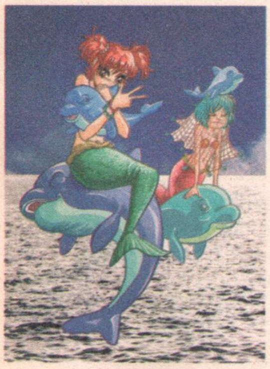

2. Fotografias

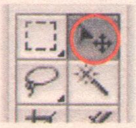
2. As imagens que você havia colado estão sobre o desenho original, assim, é preciso alterar a ordem das camadas. Com a camada do desenho ativada, arraste-a para que fique acima das demais. A camada do desenho se tornará a primeira.

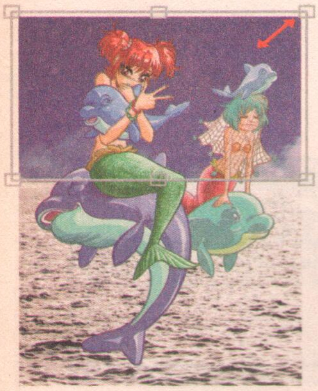

Layers
Normal
Opacity: 100%
Lock:
Fill: 100%
layer sky
layer sea
layer illustration
1b. A camada ativa é a do céu.

3. Agora podemos mover as imagens no documento e colocá-las no lugar certo. Para deslocar os elementos de uma camada ativa usaremos a ferramenta *Mover*.
Ative a camada que você deseja mover (clique sobre ela na *Janela de camada*) e com a ferramenta *Mover*, desloque a camada e repita a operação para as outras.


Layers
Normal
Opacity: 100%
Lock:
Fill: 100%
layer sky
layer sea
layer illustration
2. Posicione a camada do desenho acima da do mar.

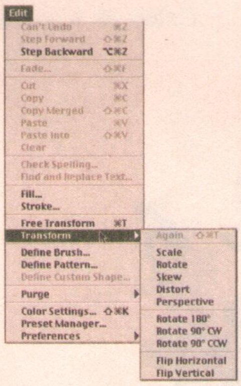

3. Camadas posicionadas.


3. Ferramenta *Mover*.

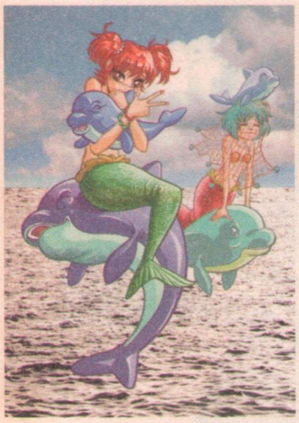


4. As alças ou seletores permitem que você amplie ou reduza a imagem.

4. Você pode fazer as transformações como ampliar e reduzir, girar ou distorcer para adaptar as camadas que, por exemplo, estejam em outro tamanho. Para diminuir ou aumentar uma camada, ative a que você deseja transformar. Escolha a escala (*Editar/Transformar/Dimensionamento*). Acione os controles de seleção para reduzir ou ampliar a imagem e adapte-a para o tamanho desejado.


Edit
Can't Undo ⌘Z
Step Forward ⇧⌘Z
Step Backward ⌥⌘Z
Fade... ⇧⌘F
Cut ⌘X
Copy ⌘C
Copy Merged ⇧⌘C
Paste ⌘V
Paste Into ⇧⌘V
Clear
Check Spelling...
Find and Replace Text...
Fill...
Stroke...
Free Transform ⌘T
Transform
Define Brush...
Define Pattern...
Define Custom Shape...
Purge
Color Settings... ⇧⌘K
Preset Manager...
Preferences
Again ⇧⌘T
Scale
Rotate
Skew
Distort
Perspective
Rotate 180°
Rotate 90° CW
Rotate 90° CCW
Flip Horizontal
Flip Vertical

4. Menu *Editar/Transformação.*

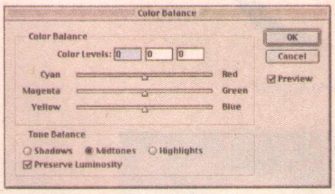


5a. Com a própria camada selecionada você pode mudar as cores.

5. Com as camadas adaptadas na posição e tamanho, agora faça os ajustes de cor para integrar a ilustração às fotografias. É possível alterar os tons gerais de uma foto com os controles de equilíbrio de cor.

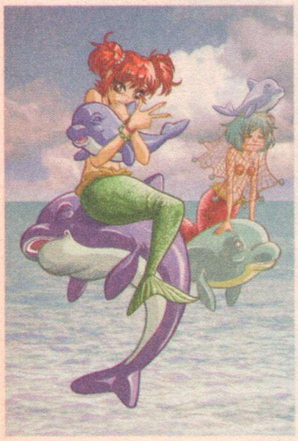
Ative a camada que deseja colorir e escolha que equilíbrio de cor você quer dar (*Imagem/Ajuste/Equilíbrio de cores*). Mova as barras dos diferentes tons e as cores do desenho irão se modificar progressivamente.

Repita a operação com outras camadas. Se você está usando sombras, meios tons e luzes poderá modificar a escala de tons nas quais você queira focar as mudanças. Selecione *Preservar luz* para prevenir alterações nos valores de iluminação da imagem quando se modifica a cor. Essa opção mantém o equilíbrio de tons da imagem. Arraste o regulador, aproximando-o de uma cor que você deseje aumentar na imagem e afaste, se quiser diminuir.

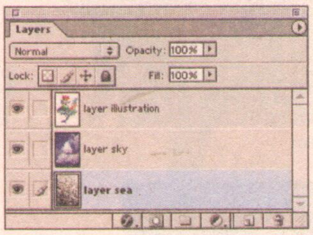

Color Balance
Color Balance
OK
Cancel
Cyan
Red
Magenta
Green
Yellow
Blue
Tone Balance
○ Shadows
○ Highlights

Color Levels: 0 0 0
☑ Preview
● Midtones
☑ Preserve Luminosity

5a. O comando de equilíbrio de cor altera todo o mix de cores de uma imagem para obter uma correção geral de cores.

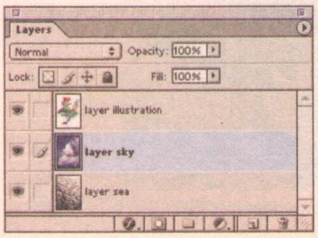


5b. Como a do céu, a camada do mar também foi colorida.


Layers
Lock:
layer illustration
layer sky
layer sea

Normal
Opacity: 100%
Fill: 100%

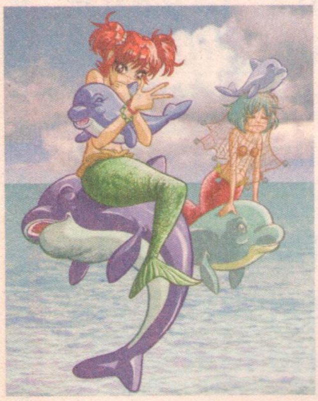
5b. Camada do mar ativada.


Layers
Lock:
layer illustration
layer sky
layer sea

Normal
Opacity: 100%
Fill: 100%

5c. Camada do céu ativada.

Para dar mais realismo à cena e integrar as diferentes camadas do desenho colorido, você pode criar novas camadas que por serem transparentes comparadas com as outras, permitem desenhar efeitos ou adicionar outros elementos necessários para dar mais impacto ao desenho.

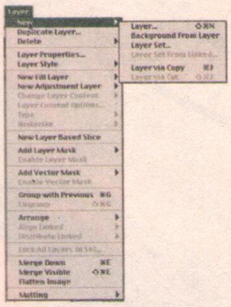


6a. Criação de uma nova camada.

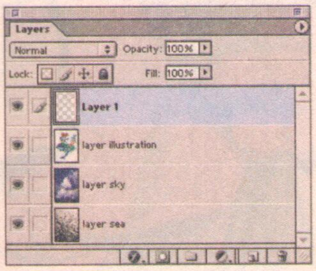
6. Em uma nova camada acrescente alguns efeitos de esguicho para integrar o desenho ao mar. Crie uma nova camada (*Camada/ Nova/ Camada*).

Na camada recém-criada, desenhe com a ferramenta *Pincel* diferentes linhas que simulem esguichos. Para isso, altere as opções da ferramenta *Pincel* mudando a opacidade e selecionando *Pincel desfocado.*

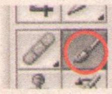
Você pode usar branco, por exemplo, para desenhar esse efeito ou, se preferir, definir diferentes graus de opacidade na barra de opções.


Layer
New
Duplicate Layer...
Delete
Layer Properties...
Layer Style
New Fill Layer
New Adjustment Layer
Change Layer Content
Layer Content Options...
Type
Rasterize
New Layer Based Slice
Add Layer Mask
Enable Layer Mask
Add Vector Mask
Enable Vector Mask
Group with Previous ⌘G
Ungroup ⇧⌘G
Arrange
Align Linked
Distribute Linked
Lock All Layers in Set...
Merge Down ⌘E
Merge Visible ⇧⌘E
Flatten Image
Matting
Layer... ⇧⌘N
Background From Layer
Layer Set...
Layer Set From Linked...
Layer via Copy ⌘J
Layer via Cut ⇧⌘J

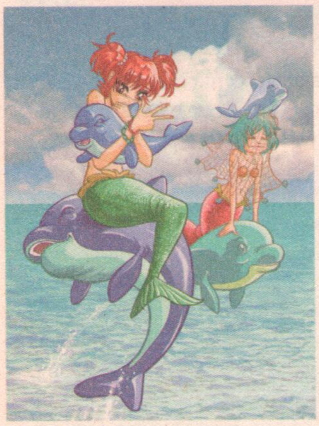
6a. Menu *Camada/ Nova/ Camada.*


Layers
Normal
Opacity: 100%
Lock:
Fill: 100%
Layer 1
layer illustration
layer sky
layer sea

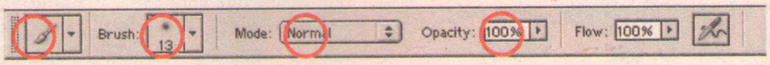
6b. Nova camada.



6c. Ferramenta *Pincel.*



6b. Montagem finalizada.



Brush: 13

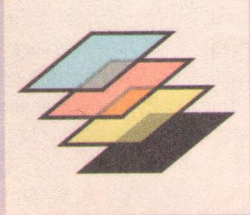
Mode: Normal

Opacity: 100%

Flow: 100%

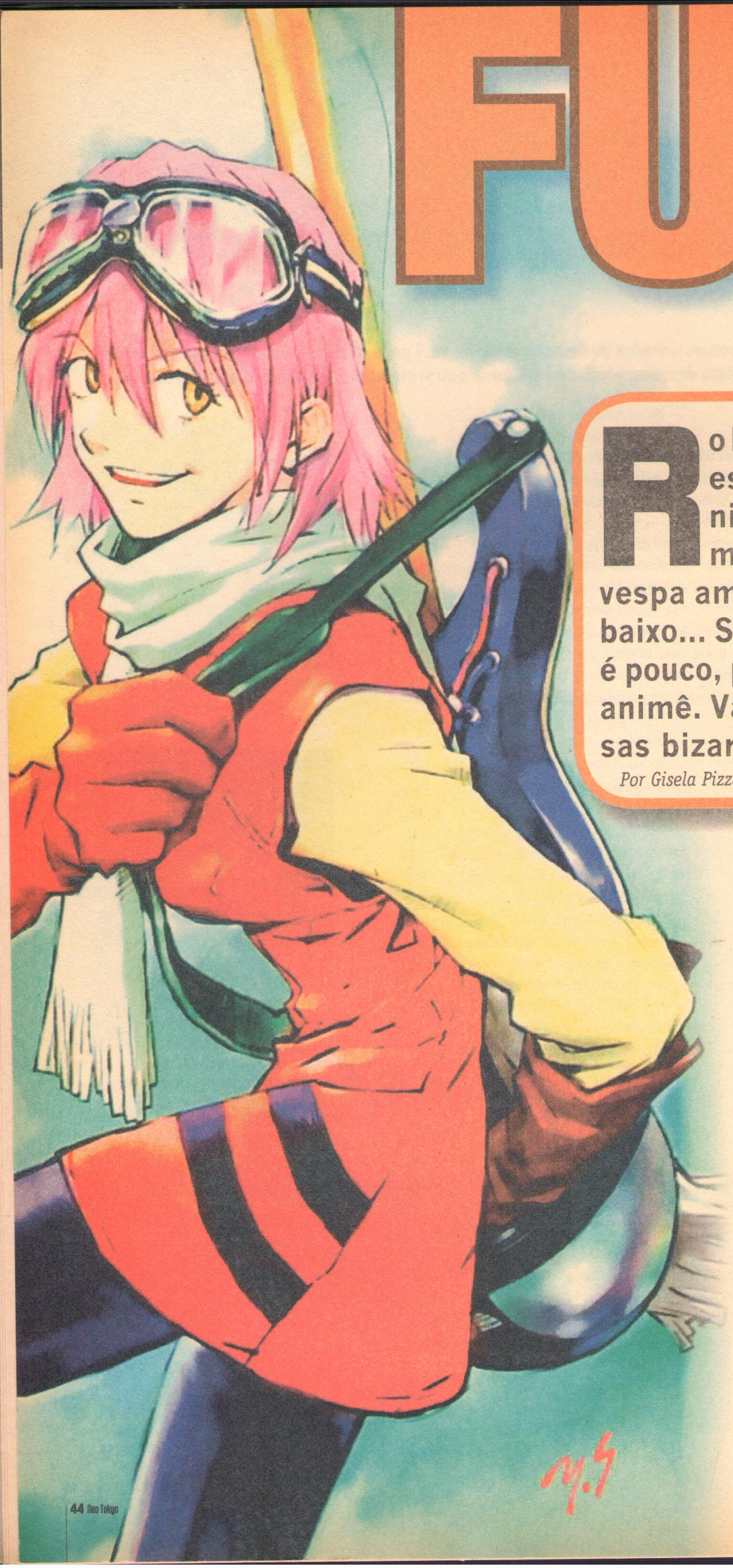
6d. Podemos alterar as opções de *Pincel* para obter o efeito desejado.

COM RELAÇÃO ÀS CAMADAS, POSSIBILIDADES ILIMITADAS



As camadas permitem que você trabalhe em um determinado estágio da ilustração sem modificar o resto e consequentemente melhorar a organização do trabalho. As camadas funcionam como se fossem folhas de acetato empilhadas uma sobre as outras, assim, nas áreas em que não há nenhuma imagem você pode ver o que está por baixo. Do mesmo modo, as camadas podem mudar de ordem, ficar ocultas para se ver algum estágio, ter a opacidade graduada ou suas propriedades modificadas. Também com funções especiais como a camada de ajuste de preenchimento e efeitos de camada, você pode incluir efeitos sofisticados às imagens.

FURI



Robôs, uma cidade estranha, um protagonista complexo e uma mulher maluca em uma vespa amarela carregando um baixo... Se você acha que ainda é pouco, precisa assistir a este animê. Vai ver muito mais coisas bizarras!

Por Gisela Pizzatto P. pizzatto@hotmail.com

Furi Kuri (também conhecido como Fooly Cooly e escrito FLCL) é uma série curta de apenas seis episódios criada pelo diretor Kazuya Tsurumaki e produzido pela Gainax e Production I.G. Sim, sim, caros leitores, os mesmos produtores de Evangelion. Até Yoshiyuki Sadamoto participou da série, fazendo o character design (design dos personagens, como o CLAMP fez em Code Geass).

Lançada em 2000 no Japão, a história também foi publicada em dois volumes de mangá, pelo artista Hajime Ueda, e em um romance de três volumes, por Yoji Enokido (que também escreveu o script do animê).

A cidade e o ferro

A história de FLCL se passa em Mabase, um lugarzinho esquecido e desinteressante, onde o ponto de referência é uma enorme fábrica, bem no meio da cidade. A bizarrice começa já aí, pois a fábrica Medical Mechanica, que cria máquinas médicas, tem formato de um imenso ferro de passar roupa, intrigando o espectador logo de cara.

Ninguém parece ligar para o formato estranho da fábrica, mas é fato que a fumaça branca que ela expele começou a cobrir toda a cidade, que começa a presenciar os eventos

KURI

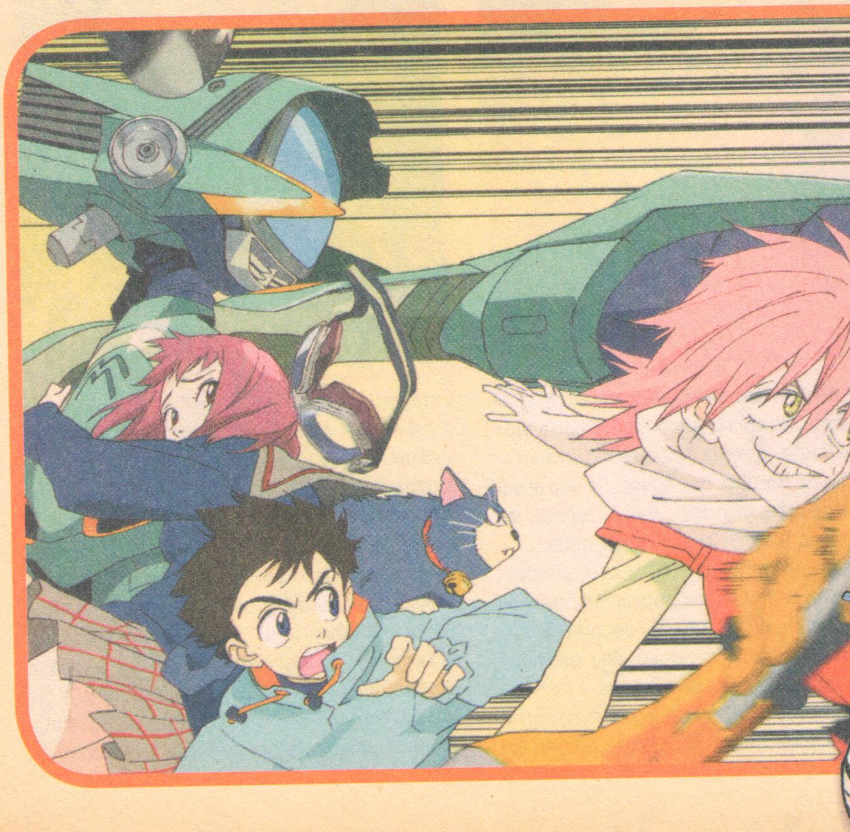
mais estranhos. Naota se refere à fumaça como uma guardiã da cidade, fazendo com que ela fique isolada do resto do mundo, onde as pessoas não podem entrar ou sair. A Medical Mechanica tem uma estranha ligação com os acontecimentos da trama, que só vão ficar mais claros no final da série.

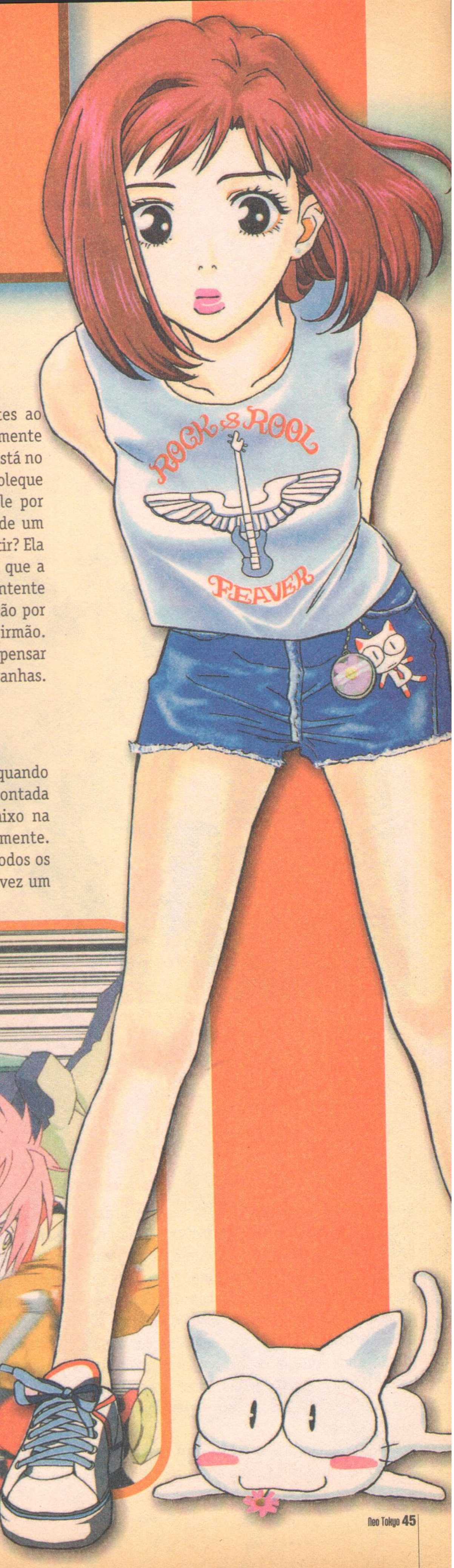
O clima inicial no animê é de nostalgia e calma, uma calma que chega a embriagar, a dar preguiça não só de se mexer, mas também de pensar. Essa calmaria parece contaminar os personagens, que seguem a vida de forma pacata e sem grandes questionamentos. Dentro deste cenário está Naota, um menino comum de 12 anos, que mora com seu pai e avô na padaria Shigekuni (fechada temporariamente). Porém algo incomoda o menino: seu irmão deixou a família no Japão e foi para os EUA para jogar baseball. Naota oscila entre a revolta e a tristeza desse abandono e segue sua vida pacata, sempre acompanhado por Mamimi, a namorada do irmão, que constantemente tenta assediá-lo.

O menino reage de formas diferentes ao assédio, já que não sabe o que exatamente Mamimi quer. Ela tem dezessete anos e está no colegial; o que poderia querer com um moleque de doze anos? Ela está interessada nele por ser irmão do namorado dela e precisa de um substituto parecido? Ela só quer se divertir? Ela gosta mesmo dele? Não dá pra saber o que a garota pensa, e Naota fica um pouco contente com o assédio (já que sente certa atração por ela), mas não quer trair a confiança do irmão. Este é o início do animê e você pode pensar que as coisas não podem ficar mais estranhas. Aí é que você se engana.

A vespa e o baixo

A vida de Naota muda de repente quando uma garota estranha e louca surge montada numa vespa amarela, rodando um baixo na mão, e atropela o menino acidentalmente. Segue-se a sequência mais bizarra de todos os tempos: em cerca de dois minutos (talvez um



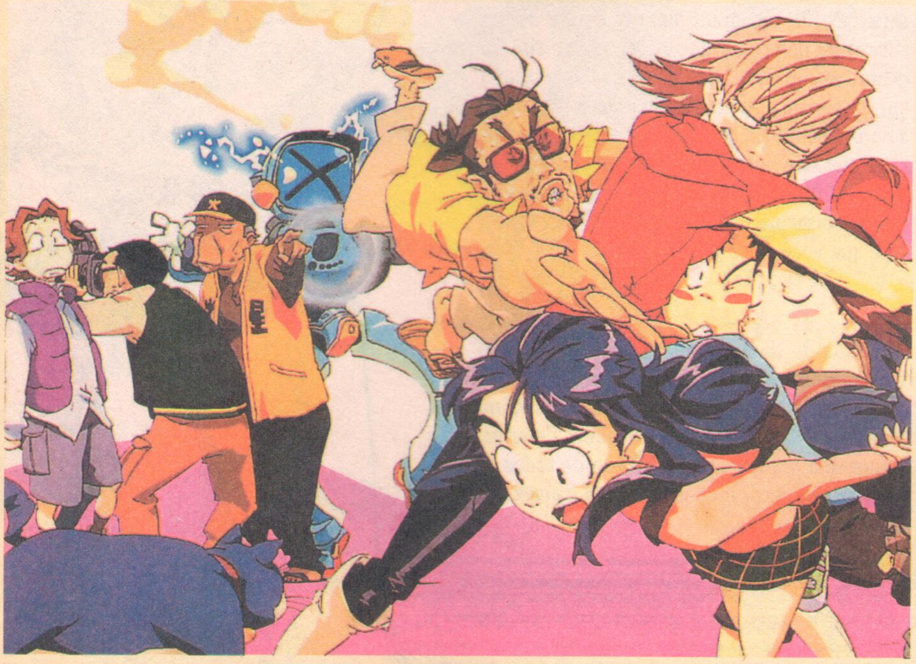


Atomsk

Também chamado de "Rei Pirata", quase nenhuma informação é dada sobre ele na série. Sabe-se que sua capacidade de N.O. é tão grande que se usado como canal poderia roubar sistemas solares inteiros. Por isso a Medical Mechanica o capturou e Haruko está a sua procura para resgatá-lo.

A aparência de Atomsk é a de uma fênix e ele tem um anel no nariz idêntico ao que Haruko carrega na pulseira e que permite que ela detecte a presença de Atomsk ou a abertura de qualquer canal N.O. Não é clara a relação entre Atomsk e Haruko, mas parece que a maluca da Vespa está apaixonada pelo Rei Pirata e por isso sua busca por ele é tão frenética e alucinada, mas também pode ser (e talvez seja mais plausível) que Haruko esteja atrás de Atomsk porque deseja capturá-lo e ficar com todo seu poder. Atomsk também tem um baixo, um Gibson EB-0, lançado em 1961 e seu símbolo (que aparece constantemente nas fusões entre Naota e Canti) é considerado uma corrupção do kanji para adulto: 大人.

Atomsk recebeu seu nome do romance Atomsk, de Carmichael Smith (um pseudônimo de Paul Myron Anthony Linebarger).

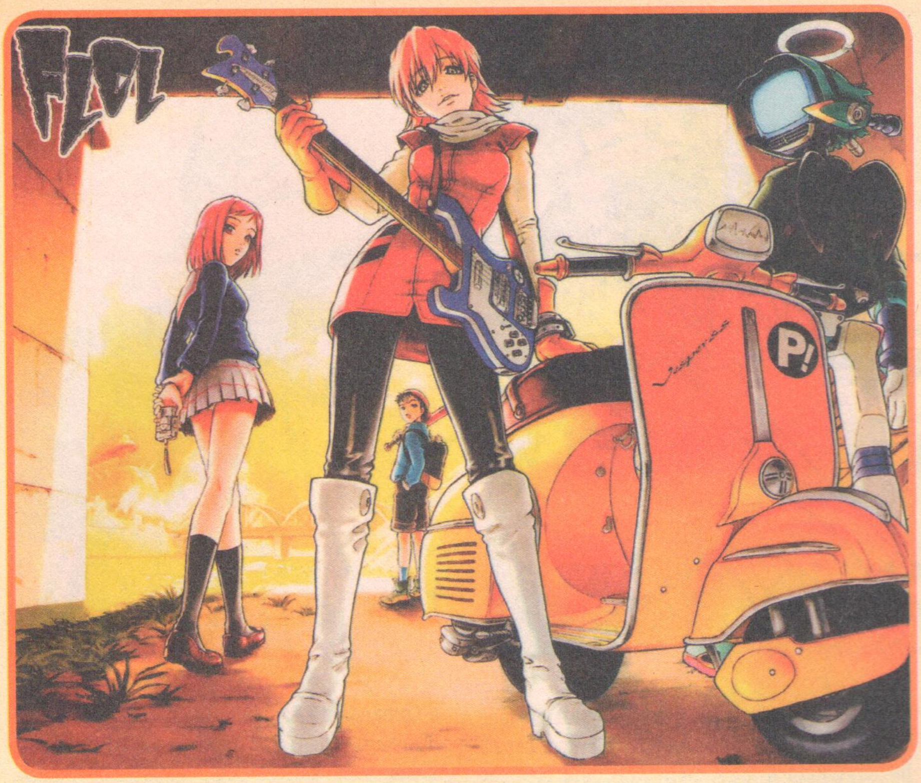


> *"A vida de Naota muda de repente quando uma garota estranha e louca surge montada numa vespa amarela..."*

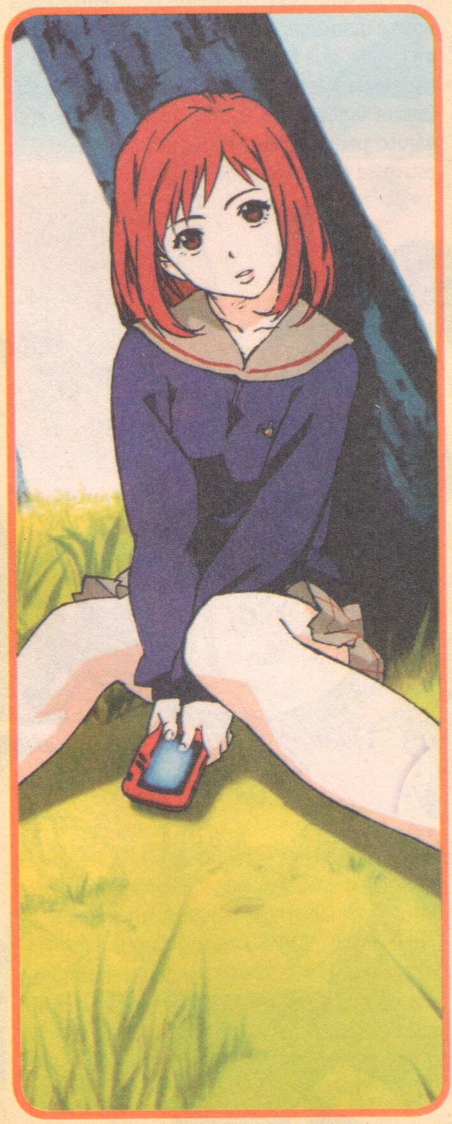
pouco mais!) a garota da moto tenta acordar Naota, chamando-o de Taro-kun. Mamimi, que estava com ele, insiste que o nome dele não é esse e ao mesmo tempo que parece preocupada vai tirando fotos da desgraça de Naota. Absurdamente insano. Quando o moleque finalmente acorda, a mulher da vespa lhe dá uma porrada com o baixo no meio da testa! Porém ela parece não obter o resultado que deseja e vai embora, tão repentinamente quanto chegou.

A vespa amarela e o baixo azul pertencem à personagem Haruko, que entra na trama de maneira inadvertida e sem pedir licença, causando a maior confusão e mudando toda a vida pacata de Naota. A vespa e o baixo são as marcas registradas de Haruko, que apesar de não atuar como personagem principal, será a responsável pela trama da história tomar outro rumo...

No dia seguinte ao encontro com Haruko, Naota acorda com um galo enorme no meio da testa, porém ele não é um galo comum. É uma coisa meio quadrada, como se algo estivesse tomando forma em sua cabeça; a única maneira que ele encontra de disfarçar o galo é empurrá-lo de volta para dentro da cabeça e usar um curativo. Na escola, todos estão falando sobre a "mulher vespa", como se fosse uma lenda urbana. Eles descrevem a mulher como uma justiceira, que "pica" as pessoas que fizeram algo ruim, deixando nelas a "marca do demônio". Naota se assusta um pouco, mas não acredita muito e decide ir ao hospital ver se consegue descobrir o que há de errado com o galo. Mas já no caminho Haruko começa a persegui-lo, para ver se "há algo errado" com ele. A insana mulher chega a se passar por enfermeira e diz ao menino que ele tem a síndrome FLictonic CLipple, uma "aflição comum, onde crescem

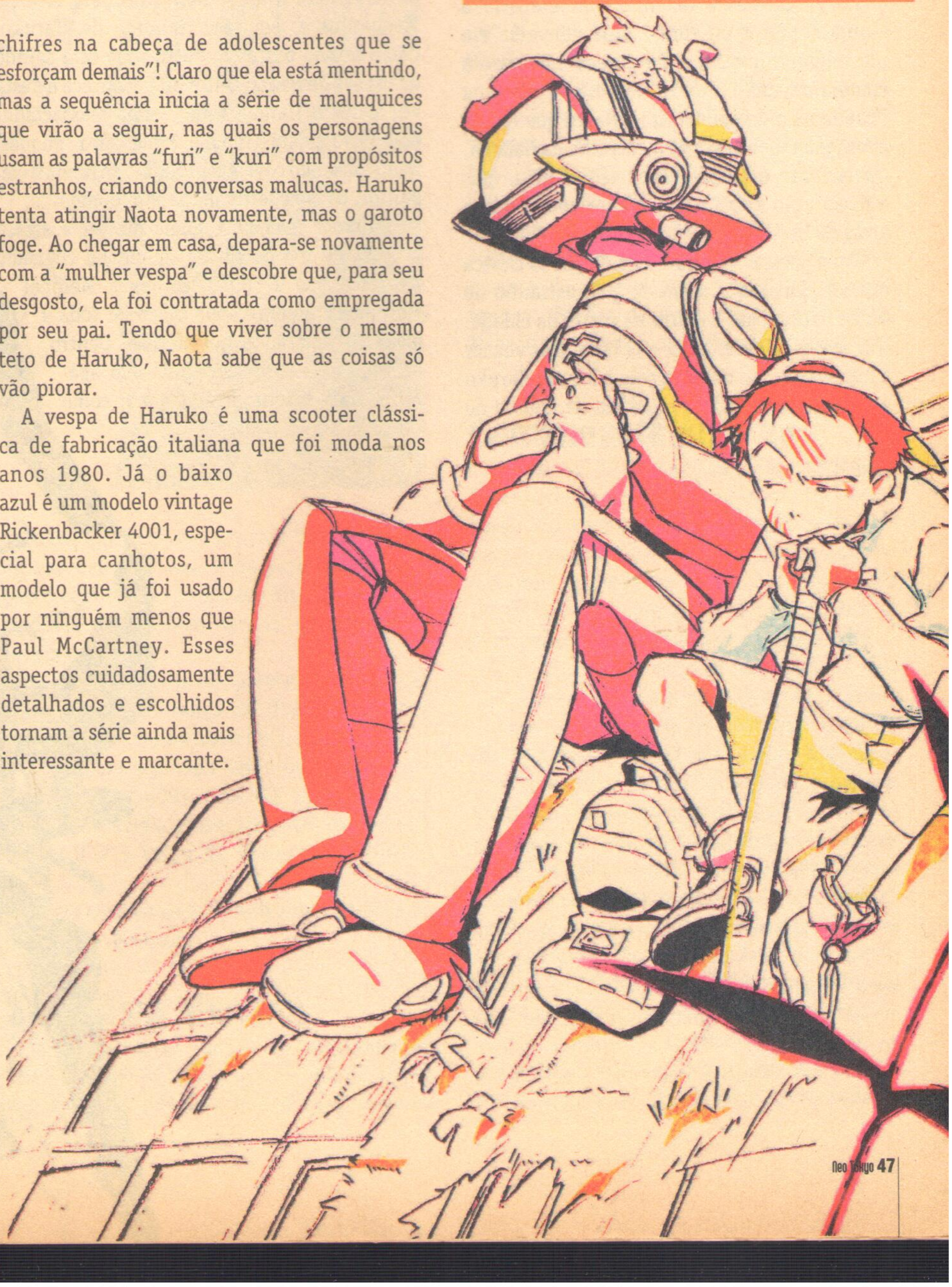


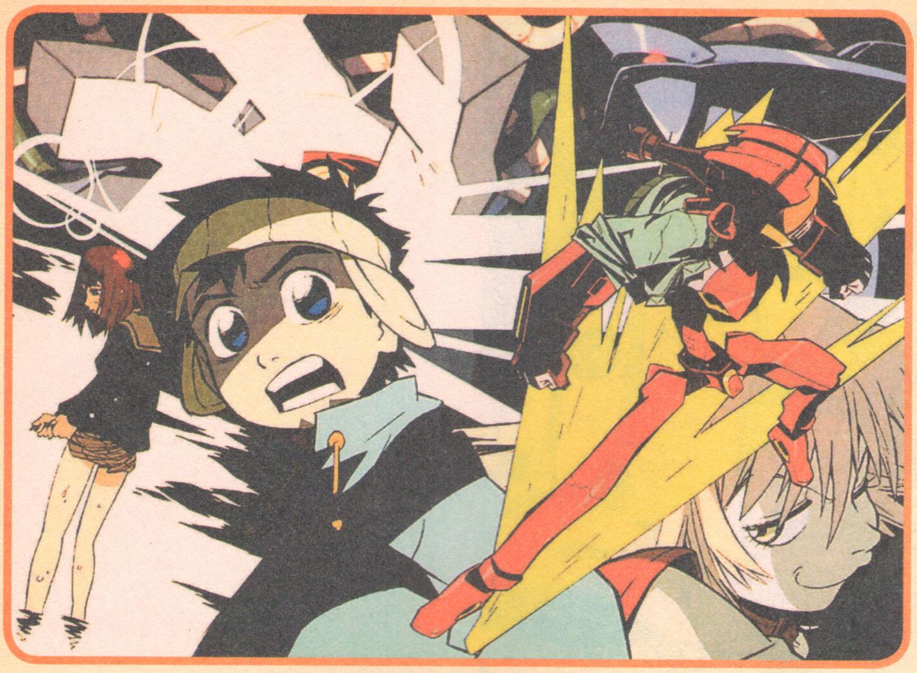
> “A vespa de Haruko é uma scooter clássica de fabricação italiana que foi moda nos anos 1980. Já o baixo azul é um modelo vintage Rickenbacker 4001, especial para canhotos, um modelo que já foi usado por ninguém menos que Paul McCartney.”



chifres na cabeça de adolescentes que se esforçam demais”! Claro que ela está mentindo, mas a sequência inicia a série de maluquices que virão a seguir, nas quais os personagens usam as palavras “furi” e “kuri” com propósitos estranhos, criando conversas malucas. Haruko tenta atingir Naota novamente, mas o garoto foge. Ao chegar em casa, depara-se novamente com a “mulher vespa” e descobre que, para seu desgosto, ela foi contratada como empregada por seu pai. Tendo que viver sobre o mesmo teto de Haruko, Naota sabe que as coisas só vão piorar.

A vespa de Haruko é uma scooter clássica de fabricação italiana que foi moda nos anos 1980. Já o baixo azul é um modelo vintage Rickenbacker 4001, especial para canhotos, um modelo que já foi usado por ninguém menos que Paul McCartney. Esses aspectos cuidadosamente detalhados e escolhidos tornam a série ainda mais interessante e marcante.





“O que já estava confuso vira de ponta-cabeça quando dois robôs saem do galo estranho de Naota e lutam até a morte na ponte da cidade.”

Aliens

Desde o começo, Haruko é estranha e tem atitudes estranhas. Parece falar sozinha, como se estivesse fazendo um relatório a algum superior ou tendo uma conversa em um telefone invisível. Ela parece uma garota comum de uns 20 anos, mas não é nenhum choque quando ela declara a Naota que é uma alienígena, pertencente à Patrulha da Galáxia. Obviamente o garoto não acredita nela, mas a declaração deixa o espectador com a pulga atrás da orelha.

O que já estava confuso vira de ponta-cabeça quando dois robôs saem do galo estranho de Naota e lutam até a morte na ponte da cidade. Um desses robôs é Canti, que logo após vencer a luta é acertado na nuca pelo baixo de Haruko e acaba trabalhando na padaria da família de Naota (como se isso fosse a coisa mais normal do mundo...). Canti é um robô médico, capaz de tirar Raio-X (!!!), fabricado pela Medical Mechanica e, em tese, inimigo de Haruko. Como se não bastasse, outro robô está saindo da cabeça de Naota. Outra luta acontece e desta vez Canti e Haruka estão sendo massacrados pelo novo gigante robô, até que Canti “engole” Naota, fazendo com que o menino se funda a ele. Juntos, os dois derrotam o robô inimigo.

Haruko é realmente quem diz ser e está à procura de um outro ser alienígena chamado Atomsk, que a coloca contra a Medical Mechanica, que pretende controlar toda a galáxia, começando por Mabase. Dentro de toda essa confusão ainda vão aparecer mais alguns personagens, como o Comandante Amarão, um agente especial do Bureau de Imigração Interestelar, e a tenente Kitsurubami, que está sob o comando de Amarão, que estão em Nabase para verificar eventos estranhos e monitorar a queda de um satélite-bomba na cidade, que faz com que Haruko arranque da cabeça de Naota uma Gibson Flying V (guitarra Gibson lançada em 1958), que ela entrega ao garoto para que ele rebata o satélite como se estivesse em um jogo de baseball.

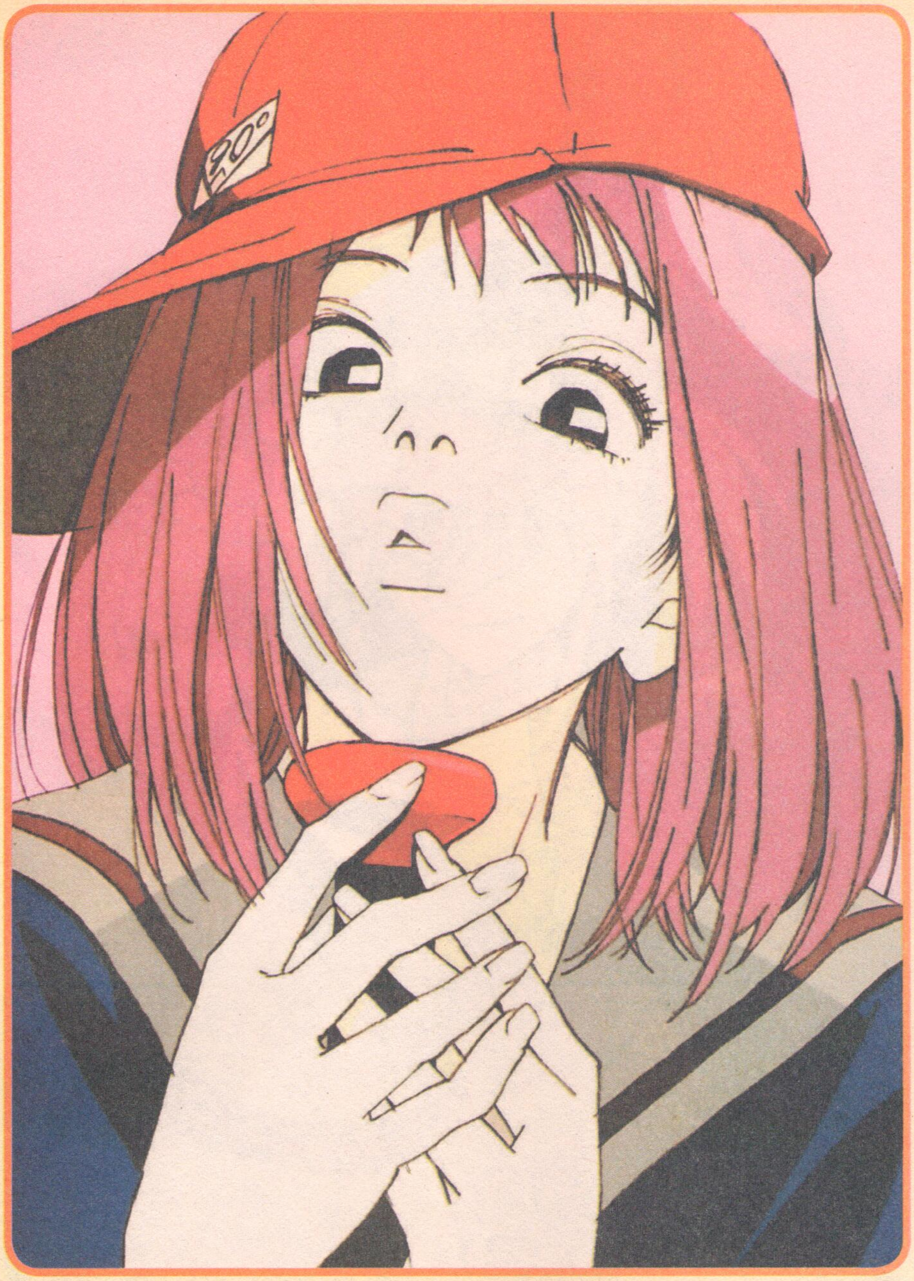
Playlist

A trilha sonora do animê é uma atração à parte. Recheado de músicas da banda japonesa The Pillows, o animê fica muito mais intenso e cheio de energia com o som bem rock da banda. É uma pena que não vendem esses CDs por aqui...

A banda é de rock alternativo e está na ativa desde 1989, com 16 álbuns lançados. A formação original contava com Sawao Yamanaka (guitarra de base e vocal), Yoshiaki Manabe (guitarra solo), Kenji Ueda (baixo) e Shinichirou Sato (bateria). Em 1992 Kenji Ueda deixou a banda e desde então o The Pillows não arrumou um substituto oficial, tendo tomado seu lugar Tatsuya Kashima até 1999 e em seguida Jun Suzuki, atual baixista.

É uma banda conhecida, que já tocou nos Estados Unidos e no México, mas o que impulsionou mesmo a carreira deles foi a trilha sonora de FLCL, em que a Gainax usou músicas existentes da banda. The Pillows também produziu duas músicas especialmente para a série: Ride on Shooting Star e I Think I Can.

Além de FLCL, a banda também teve uma música usada para outro animê em 2007: LadyBird Girl é o tema da série Ben 10.



Calma, leitor. A coisa fica ainda MAIS bizarra. Numa sequência de termos e ações ligadas ao baseball, de cima do prédio da Medical Mechanica, Naota consegue acertar o satélite (que a esta altura está com aparência de uma bola de baseball gigante) e, ajudado por Haruko, consegue fazer um home run, salvando a cidade da destruição total.

Personagens

Naota Nandaba

É o personagem principal. Um menino de 12 anos, cujo nome é derivado da palavra japonesa para "honestidade". Sua cabeça é perfeita para ser usada como N.O. – um canal interdimensional capaz de transporte, podendo transportar matéria instantaneamente por anos-luz.

Naota idolatra seu irmão mais velho, Tasuku, que está nos Estados Unidos jogando baseball. Por isso anda para cima e para baixo com o taco do irmão. Ele não gosta de comidas picantes ou azedas, preferindo as coisas doces.

No início da série ele parece se incomodar muito com a presença de Haruko, mas aos poucos gosta mais e mais dela, apaixonando-se. Fica com o antigo baixo de Haruko, um Rickenbacker 4001, que ela abandona por uma combinação entre uma guitarra Gibson Flying V e o baixo de Atomsk, um Gibson EB-0.

Naota é capaz de se fundir a Canti e acessar o poder de Atomsk.

Samejima Mamimi

Colegial, de 17 anos, é a namorada de Tasuku, mas vive dando em cima de Naota desde que o irmão dele deixou o Japão. Fuma demais e não liga para a escola, passando a maior parte do tempo embaixo da ponte que atravessa o rio de Mabase. É tida como uma garota estranha e na série fica implícito que ela tem vários problemas em casa e na escola.

> *"Calma, leitor. A coisa fica ainda MAIS bizarra. Numa sequência de termos e ações ligadas ao baseball, de cima do prédio da Medical Mechanica, Naota consegue acertar o satélite..."*

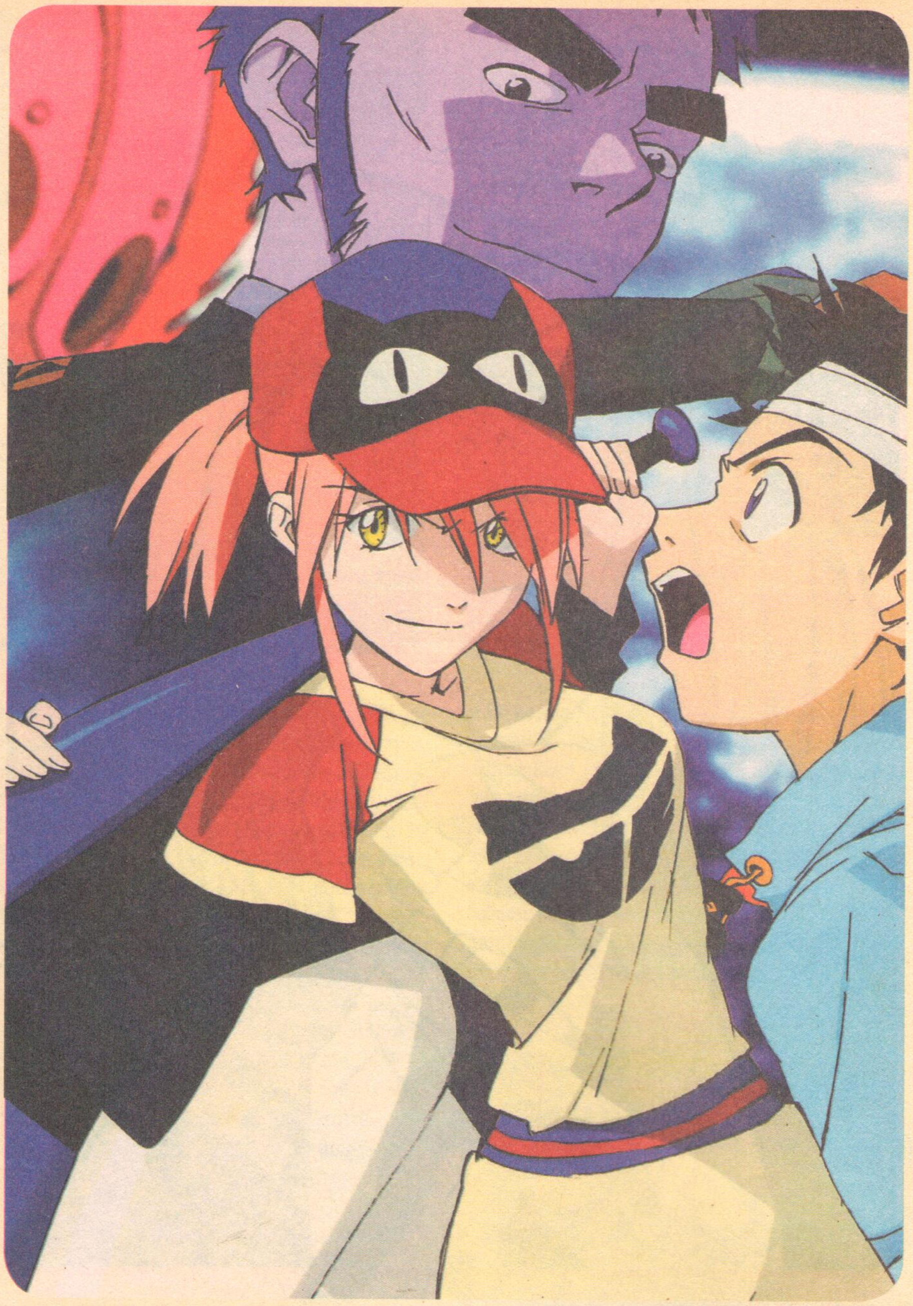
Piromaníaca, a menina colocou fogo em várias localidades de Mabase, incluindo um em que a escola onde ela estudava pegou fogo. Foi quando ela conheceu Tasuku, que a resgatou das chamas.

Devido a todos esses traumas, Mamimi é extremamente autodestrutiva, dependendo sempre de outros para ficar bem consigo mesma. No fim da série, ela vai embora de Mabase para se tornar fotógrafa profissional.

Comandante Amarao

Chefe do Departamento de Imigração Interestelar. Este departamento, entre outras coisas, faz um meio de campo nas negociações entre o governo e a Medical Mechanica. Também é um N.O., porém muito fraco, com capacidade de transportar apenas pequenos objetos. O mais curioso do comandante são suas sobrancelhas: são falsas, feitas de nori (aquela alga que envolve o sushi!), que ele acredita serem capazes de protegê-lo de se tornar um N.O. Não fica claro na série, mas parece que ele já teve algum tipo de relação com Haruko e que a situação foi muito parecida com o que está acontecendo com Naota. Será que a "mulher vespa" já usou o comandante também? O fato é que ela se torna um problema para o comandante, pois está atrapalhando as conversações com a Medical Mechanica. Amarão usa uma scooter Fuji Rabbit, originalmente produzida em 1946, seis meses antes do lançamento da Vespa, mostrando novamente a relação de competição/admiração que tem com Haruko e também o teor vintage contido na série.

> *"FLCL também tem uma versão mangá, que é bem fiel à série animada, porém omite alguns detalhes e adiciona outros..."*



Canti

É um robô com cabeça de televisão, construído pela Medical Mechanica. Muito forte, Canti é capaz de se fundir com Naota (repare no jeito bizarro como isso ocorre, mas fique mais atento ainda quando eles se separam!) e de voar. Acaba virando ajudante de Haruko e na casa dos Nandaba, fazendo serviços domésticos. Atomsk é capaz de se manifestar através de Canti, usando Naota como catalisador (o símbolo de Atomsk aparece na tela de Canti toda vez que ele se funde ao menino); quando Canti fica vermelho, ele é, na verdade, Atomsk. Canti é um robô com emoções muito humanas, é muito educado e faz praticamente tudo o que lhe pedem.

Karuko Haruhara

A alienígena mais estranha de todos os tempos. Pertence à primeira classe de oficiais da Patrulha da Galáxia. Sua Vespa Piaggio SS 180 amarela e o baixo Rickenbacker 4001 azul são suas marcas registradas. Com o baixo, ela é capaz de abrir os canais N.O. nos humanos.

Parece uma garota de 20 anos, mas é impossível saber, já que ela não é humana. Usa um casaco vermelho, calças pretas, botas brancas e um cachecol amarelo. É o tipo de pessoa (se é que dá pra dizer "pessoa", nesse caso) que não aceita não como resposta e acaba conseguindo tudo o que quer com muita insistência, artimanhas sensuais ou pura força.

Além de trabalhar na casa dos Nandaba como empregada, ainda joga baseball no time rival ao time de Mabase. Entre as milhares coisas estranhas que ela faz está usar o gato da família Nandaba, Miu Miu, como um canal de conversação com seus superiores. Tudo muito bizarro, é claro!

Kamon Nadaba

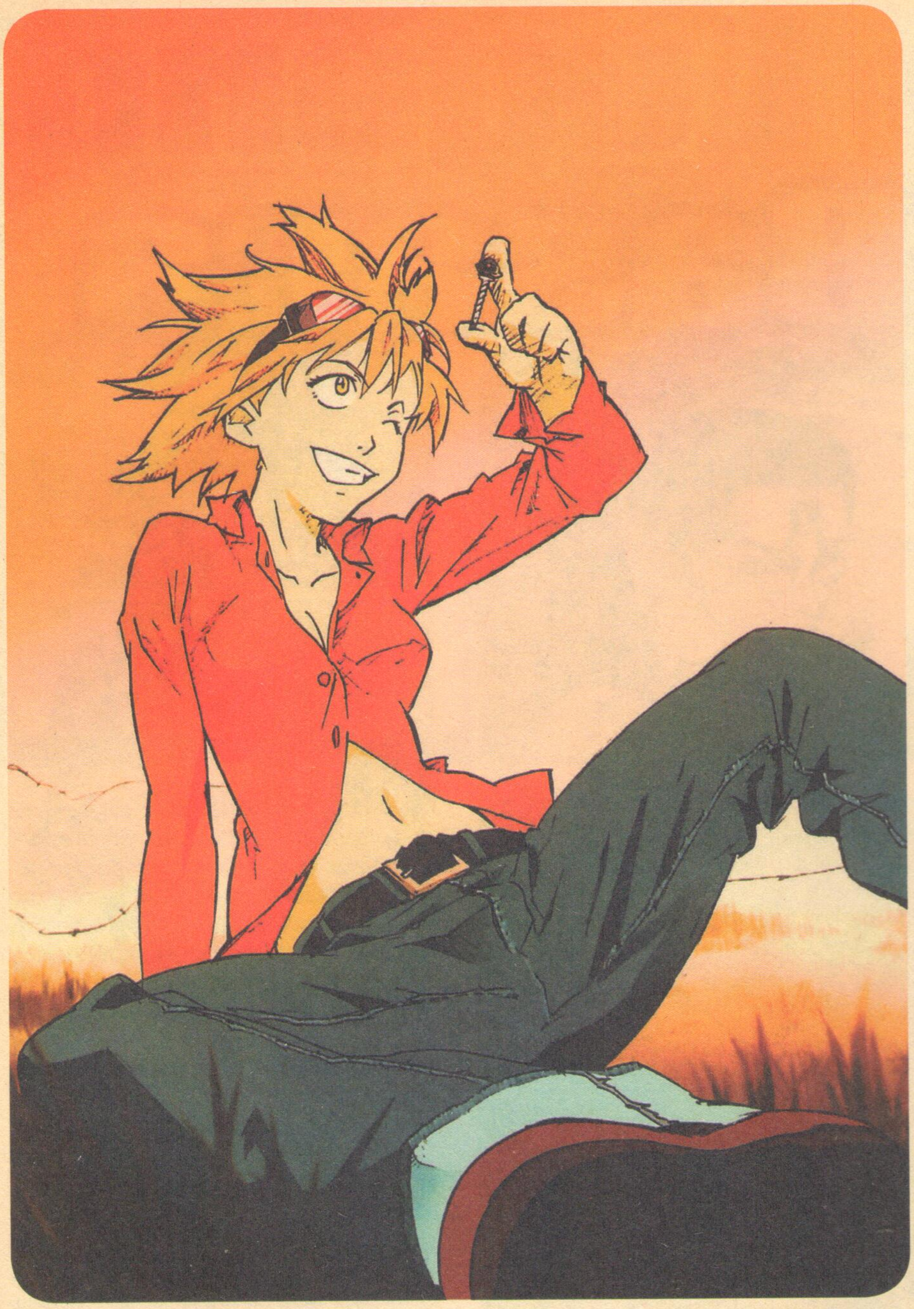
Pai de Naota, 47 anos de idade. Jornalista de cultura pop, trabalha como freelancer e tem um tabloide próprio, o Kamon-Mabase (o título pode ser tanto uma brincadeira com seu próprio nome como com a expressão inglesa "come on"). É ele que faz referências a outros animês e mangás como EVA, Lupin III, Gundam e por aí vai. Tem uma queda por Haruko, mas a mulher vespa só quer usá-lo como canal N.O. No episódio 4 da série, Naota descobre que Haruko tentou usar o pai como canal, mas "a cabeça dele não funcionou". Enquanto o corpo original do pai está seco e jogado em um armário na casa, um robô o substitui. Mas nada de pânico. Kamon volta à vida após uma fortíssima hidratação e diz a Naota que estava ciente de tudo que Haruko queria fazer com ele. Como todos os outros

Mangá

FLCL também tem uma versão mangá, que é bem fiel à série animada, porém omite alguns detalhes e adiciona outros, como normalmente acontece em séries que viram mangá ou vice-versa.

Foi lançado em dois volumes no Japão, e nos Estados Unidos saiu pela TokyoPop. É uma pena que no Brasil a probabilidade de ser lançada é nula. O volume 1 condensa os episódios 1 e 2, enquanto o volume 2 passa pelo restante dos episódios.

De qualquer maneira, FLCL é uma série que vale a pena, especialmente se



adultos em FLCL, Kamon é extremamente imaturo e totalmente desmiolado.

Shigekuni Nandaba

Avô de Naota, pai de Kamon. É o dono da padaria da família e treinador dos Mabase Martians, time de baseball da cidade. Ele ama o baseball mais do que qualquer coisa e se desaponta com o filho e com Naota por serem jogadores ruins, porém sempre defende Naota das gracinhas de outros jogadores. Seu orgulho maior é do outro neto, Tasuku, que está nos Estados Unidos jogando baseball.

Não gosta nem um pouco de Mamimi (sem grandes explicações).

Tasuku Nandaba

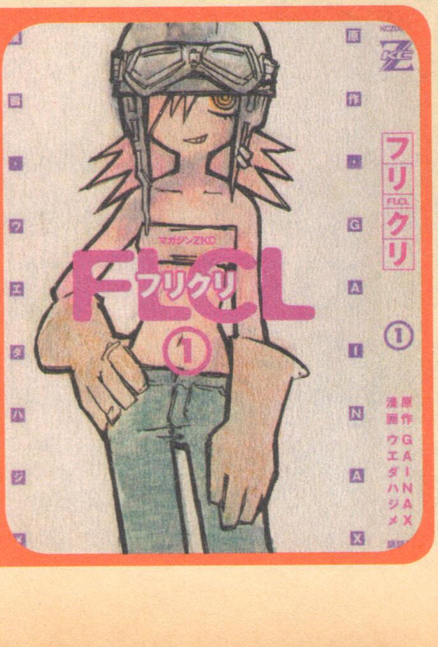
É o irmão mais velho de Naota e namorado de Mamimi. Está nos Estados Unidos jogando baseball e, apesar de ter um papel importante na trama, não aparece no animê nem uma única vez. Mamimi e Naota vivem lembrando de Tasuku e falando nele. Naota porque idolatra o irmão, admirando suas capacidades e tornando-o um exemplo a ser seguido. Mamimi porque acredita que Tasuku gosta realmente dela, afinal, salvou a menina das chamas quando eram mais novos. Porém já no episódio 1 da série Naota recebe uma carta do irmão onde está escrito que Tasuku arrumou uma namorada. Isso nos leva a crer que a relação entre Tasuku e Mamimi era apenas fruto da imaginação da garota, mas nada fica muito claro.

Tenente Kitsurubami

Trabalha no Departamento de Imigração Interestelar, sob o comando de Amarão. É a personagem mais centrada do animê, uma mulher na casa dos 25 anos, muito atraente, competente e bonita. Tem aflição e ao mesmo tempo está intrigada pelas sobrancelhas estranhas do comandante. "Kitsurubami" é o nome japonês para um tom específico de marrom, meio puxando para o laranja, que é na verdade a cor da pele da personagem.

você está cansado de histórias corriqueiras, enredos batidos e finais previsíveis.

Repleto de cenas hilárias, com paródias de outros desenhos, design gráfico e animação de primeira, além de uma trilha sonora muito boa, FLCL é o tipo de animê para quem procura algo diferente e bizarro. Mas o animê também conta com cenas bonitas e tocantes, como a do segundo episódio, quando Mamimi vê Canti e acredita que ele é um deus. A música, as imagens, a emoção passada ali, é tudo muito suave, lindo e intenso. Por essas e mais outras mil razões, FLCL é um animê que deve ser visto.



www.euqueroler.com.b

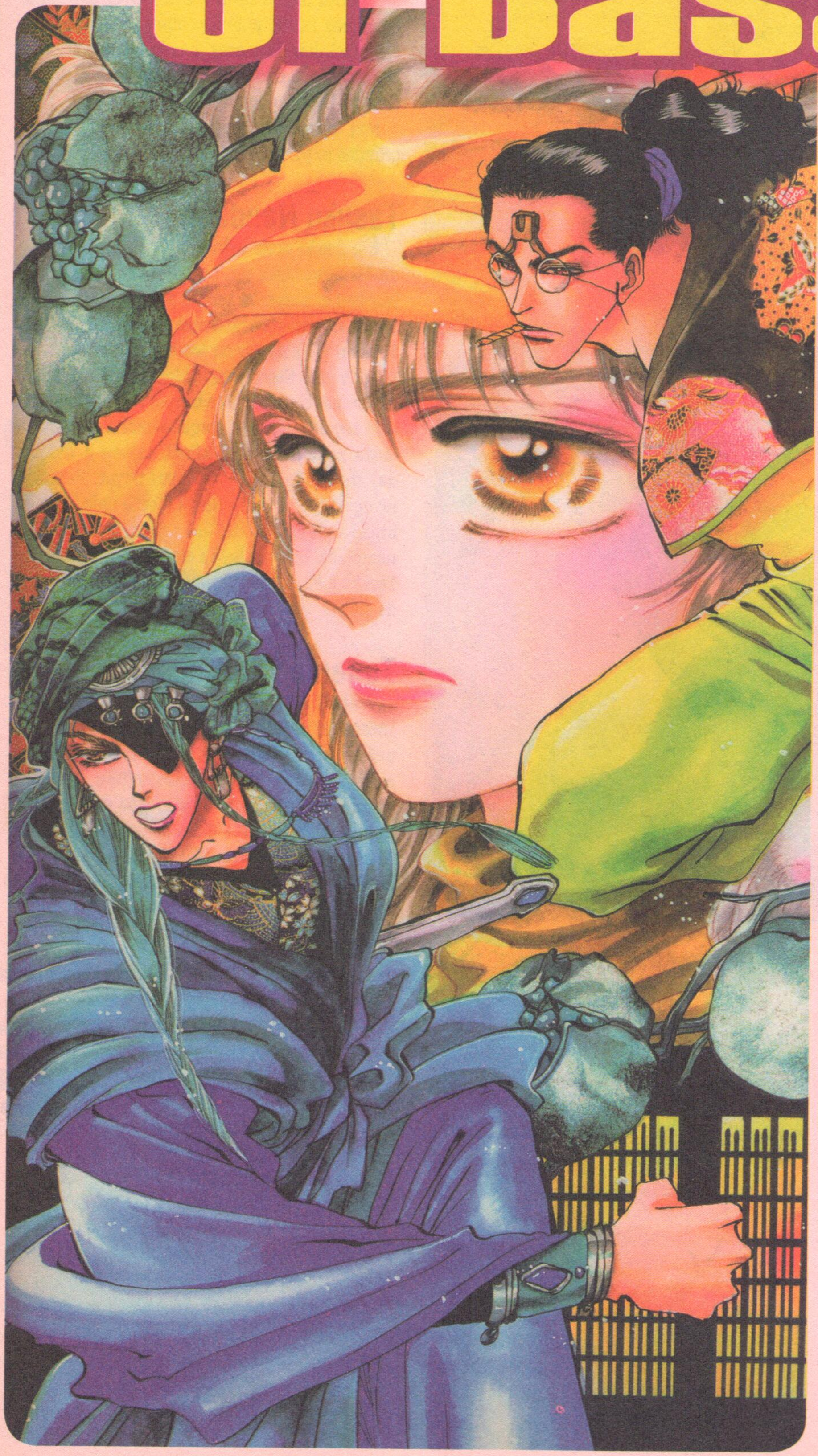
Leitura o seu melhor investimento

Com uma história cheia de referências, Furi Kuri, de um jeito cômico e de forma única, dá aos seus leitores muitas informações que podem ser compreendidas dos mais variados pontos de vista. Uma leitura que contribui para a criação de novos leitores. A Escala apoia todo produto que incentive a leitura e criou a campanha "Leitura, o seu melhor investimento".

Acesse: www.euqueroler.com.br.

The Legend Of Basara

Por Montserrat – Studio Seasons



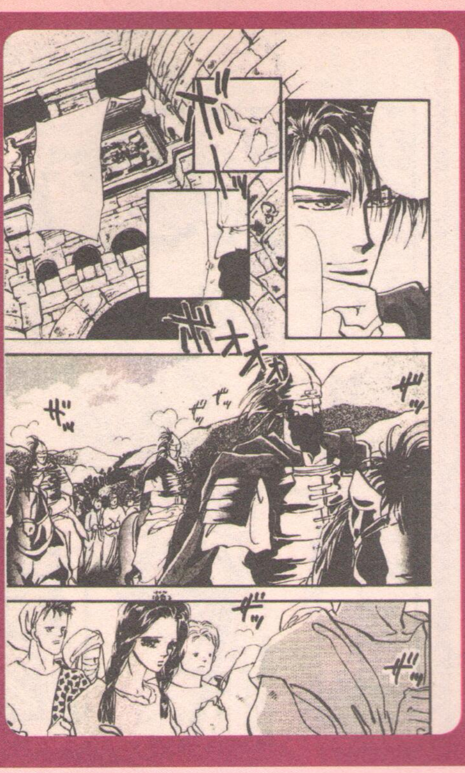
Uma visão mais completa

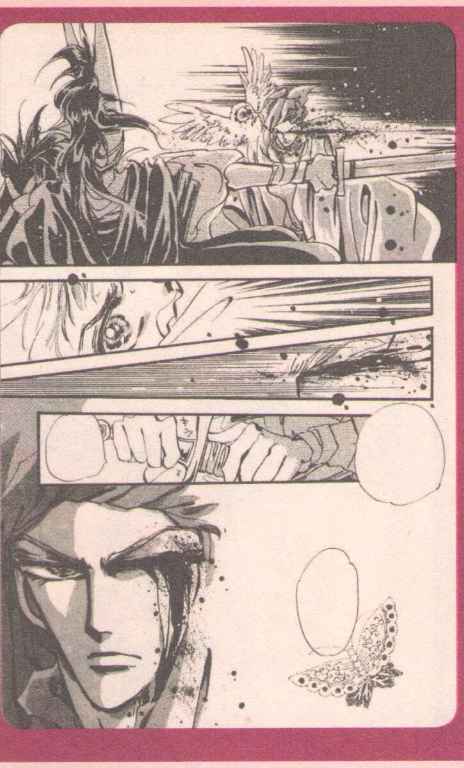
The Legend of Basara foi lançado no ano de 1990 e publicado até meados de 1996 na antologia shoujo Betsu-Comic, perfazendo um total de 27 volumes. Sua criadora é a mangaká Yumi Tamura e este pode ser classificado como seu trabalho de maior destaque. Contudo, o que interessa aqui não é apenas a história de Basara, mas seu conteúdo artístico como um todo.

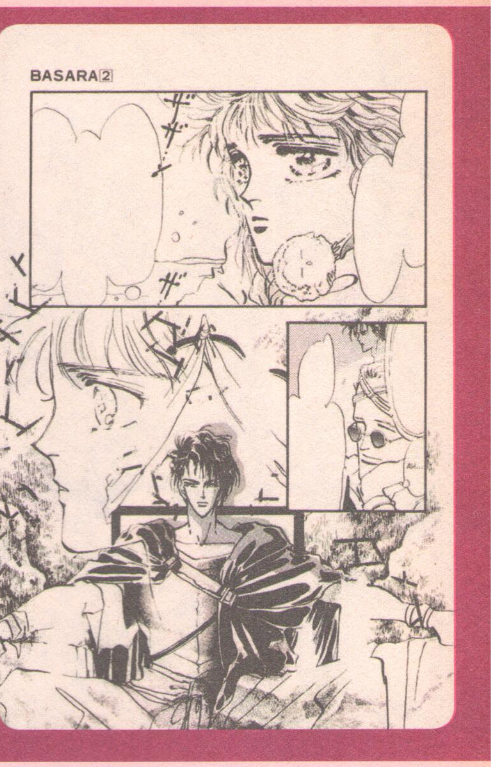
A ideia, o traço e a tinta

Yumi pertence a uma geração de mangakás de destaque no Japão, não apenas pelo legado de seu traço inconfundível – a ponto de não ser "clonado" por mais ninguém – mas, principalmente, por fazer parte de um grupo de artistas que se destacou nos anos 1990, como Chie Shinohara, Clamp, Yuu Watase, entre outras, ao introduzir as sagas de aventura com lutas, conflitos morais e grandes poderes no universo shoujo.

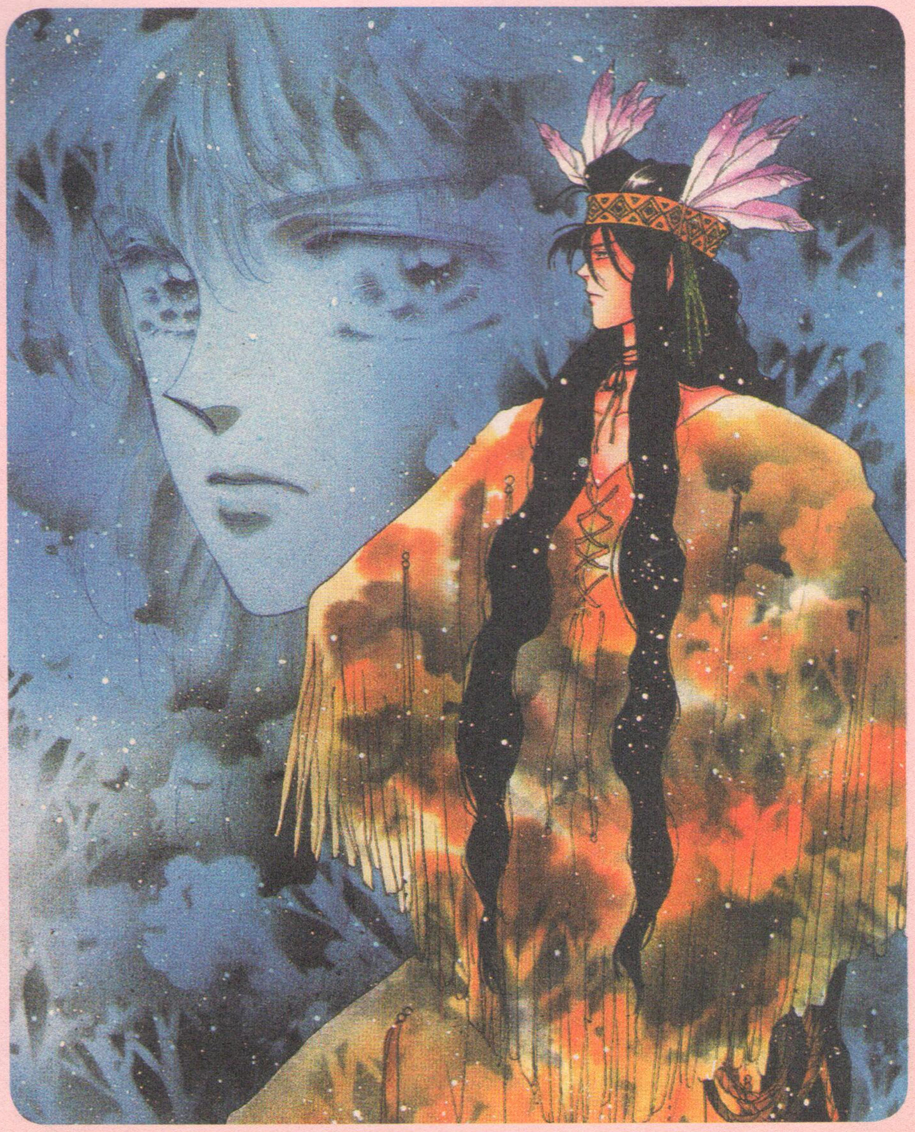
Num espaço dedicado, com frequência, ao romantismo, conflitos escolares e ques-







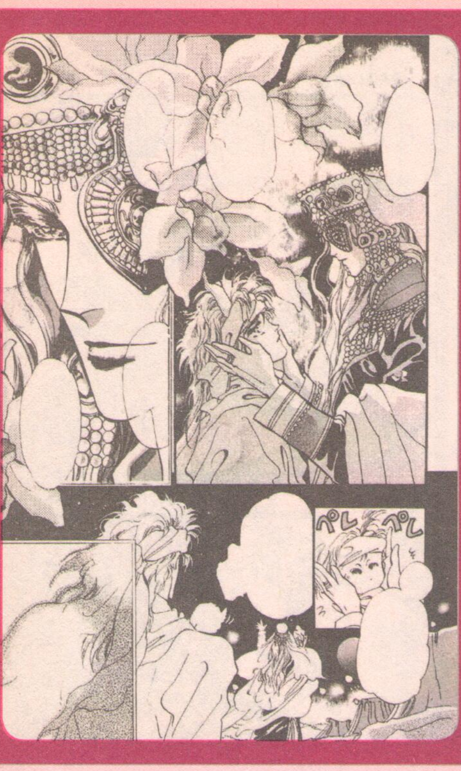
tões pessoais, essas mangakás trabalharam o imaginário do fantástico, do sobrenatural, da luta por conquistas revestidas de significados que, durante muito tempo, habitou quase que exclusivamente o universo shonen.

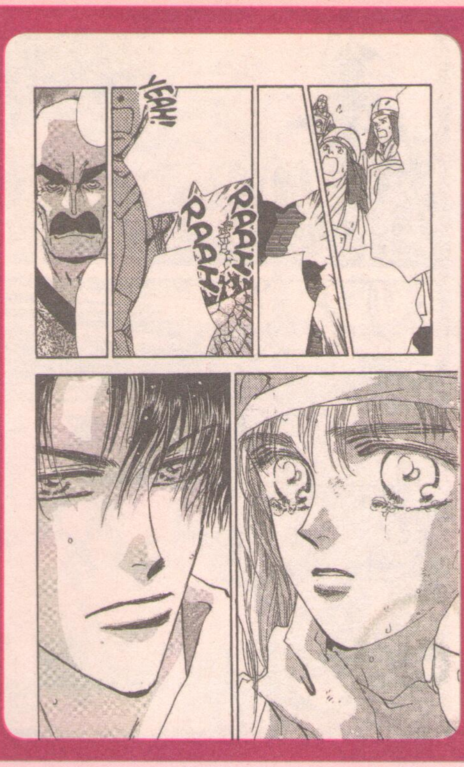


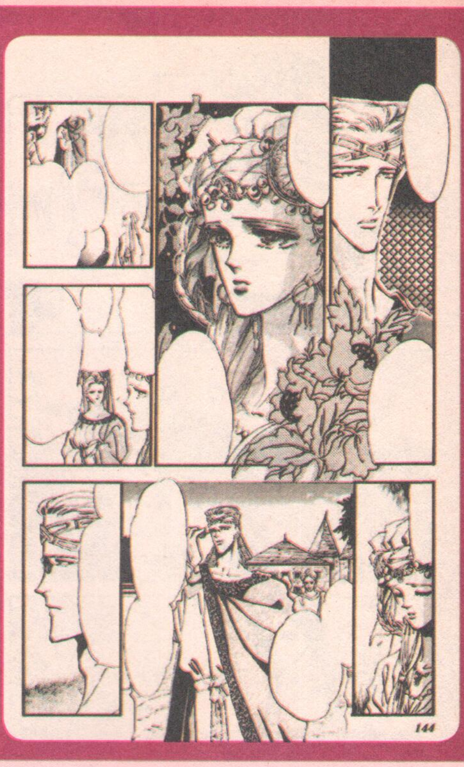
Num futuro alternativo em que, após um apocalipse, o clima do mundo mudou e a civilização é uma mescla de vários impérios do passado com certos conhecimentos do presente, temos um Japão isolado e governado por um rei supremo, que divide o poder, com seus filhos, em sub-reinos identificados por cores. Ali, as tramas, a violência e as disputas nunca acabam. Basara nos fala, basicamente, da história de uma profecia segundo a qual nasceria o "unmei no kodomo" (o filho do destino), que traria paz e união ao Japão. Nascem duas crianças gêmeas: o menino Tatara e a menina Sarasa – para todos fica óbvio que o garoto é o escolhido, afinal uma garota nunca poderia ser um líder e é justamente a partir dessa premissa que a autora nos conta uma maravilhosa história.

Contrariando a tudo e a todos, a jovem Sarasa assume a identidade de seu irmão gêmeo Tatara, após seu assassinato e, também, o destino de escolhido da profecia! Não se trata apenas de uma história de troca de identidades: Basara nos fala de preconceitos, da busca por uma identidade – não importando que para os outros já existam padrões predefinidos – e da luta de indivíduos para provar seu valor e acreditar em si mesmos, mudando a sociedade. Temos uma boa ideia, um tema bem trabalhado e muitas personagens excelentes.

Para criar o ambiente adequado, Yumi buscou elementos visuais das culturas japonesa, romana, islâmica, indígena americana, entre outras, dando características







específicas a cada região ou reino por onde suas personagens passam.

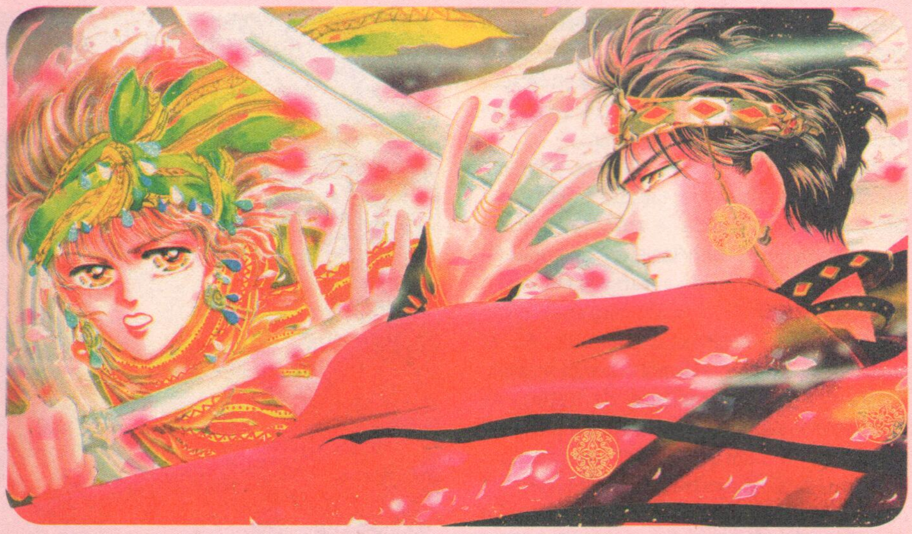
O uso do império romano como referência ao rei vermelho (Shuri) e seu reino não é aleatório e, sim, uma escolha cuidadosa de um antigo ícone visual de poder, pois, na história, Shuri é o antagonista de Tatara / Sarasa e, ao mesmo tempo, seu grande amor. Esse cuidado é mostrado em toda a escolha visual dos figurinos; cada personagem tem suas características bem trabalhadas, seja nas roupas, seja nos adereços, seja na construção da trama.

Indo além no aspecto visual, o traço de Yumi é algo que deve ser observado com atenção especial. Sua arte rebuscada e poluída visualmente (num aspecto positivo) é perfeita para histórias de ação como esta, e sua tinta acompanha esse ritmo com quebras nos contornos e cenários cheios, seja no aspecto físico, seja no psicológico.

É interessante notar que a aplicação de retícula é intensa como a quantidade de conteúdo das páginas e, sua colocação, em muitos momentos, tem um "corte" irregular (principalmente nos tecidos), o que é feito para harmonizar com a tinta brusca aplicada na arte.

A diagramação também é cheia e ágil, acompanhando o ritmo do traço e a quantidade de informações jogadas ao leitor.

Detalhe especial para a arte dos olhos: apesar de tudo no traço de Yumi ser rápido e composto de linhas ágeis, seus olhos são bem trabalhados, tanto no tamanho como nos detalhes, sendo construídos com muitas linhas e um jogo de luz que transmite o emocional das personagens e seu caráter com precisão.



As cores de Basara

Yumi segue nas ilustrações o ritmo da história – aplica uma carga enorme de informação visual, tanto na quantidade de cores como na composição da imagem.

Tudo é muito cheio e colorido para refletir a ação vibrante e emocional da trama (nota-se uma presença constante do tropicalismo como referência a isso). O detalhe interessante nas cores se encontra no trabalho com a palheta: Yumi faz um jogo de combinações nas ilustrações com uma mesma cor aplicada em diversos tons – desse modo, na maioria de suas pinturas, impera uma cor específica: rosa, azul, vermelho ou verde.

Outra curiosidade interessante que podemos encontrar nesse trabalho é o fato de que Yumi foi uma das primeiras mangakás shoujo a aderir à coloração digital, aplicando-a tanto no recurso de pintura como em montagem de imagens reais inseridas nas suas ilustrações. Além de tudo isso, também encontramos recursos como empastamento juntamente com aquarela, inserção de papel dobradura (tipo chiyogami) para simular padronagem e inserção de objetos reais na sua pintura aquarelada, como contas e missangas – algo que foi muito difundido no trabalho de Naoko Takeuchi, em Sailor Moon, entre outras mangakás.

Toda essa riqueza de composição faz com que o trabalho de Yumi Tamura em The Legend of Basara vá além de um traço bonito ou não. É um trabalho de grande cuidado visual no qual o objetivo final não é apenas distrair o leitor, mas encher os olhos deste com todas as possibilidades técnicas oferecidas na obra e a maestria de quem sabe contar uma boa história.

>> O ENEM mudou

Prepare-se!

GUIA PRÁTICO DO
ENEM

escala

Vestibular e ProUni
Como o Enem pode ajudar a entrar na faculdade

Ler e Entender
Interpretando textos, gráficos e mapas

Redação
Dicas para estruturar uma dissertação

SIMULADO
40 ENEM
QUESTÕES que podem MUDAR a sua VIDA

O QUE MUDA NA PROVA
Um panorama do novo formato e das novas exigências

>> ENCARTE ESPECIAL SIMULADO DO MEC

TIRE AS SUAS DÚVIDAS SOBRE

- O novo Enem
- O ProUni
- O que é o SAT
- Interpretação de textos e questões
- Lista das faculdades e universidades

E+!

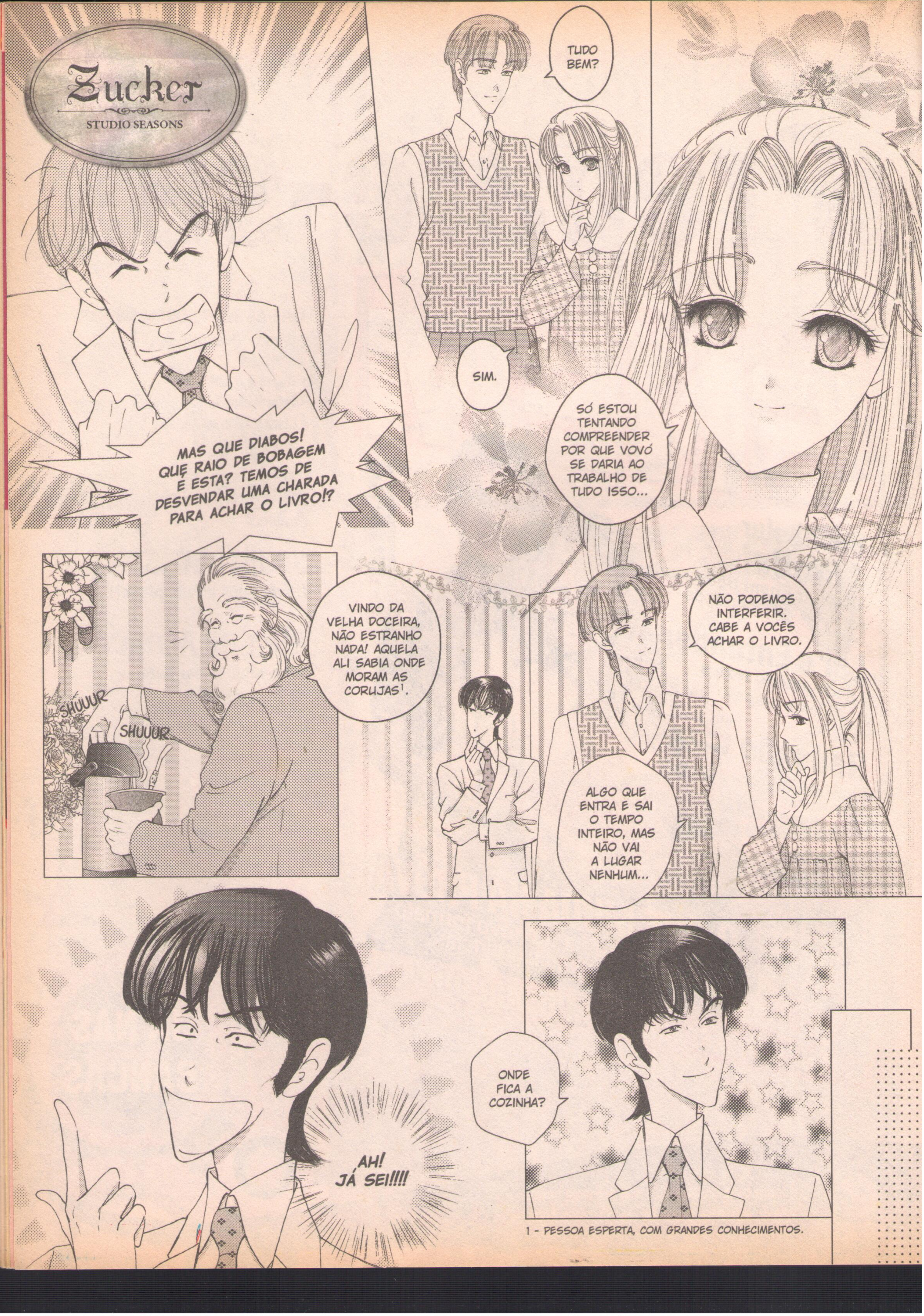
SIMULADO para você testar seus conhecimentos.

GUIA DE REDAÇÃO para você se dar bem na nova prova.

JÁ NAS BANCAS

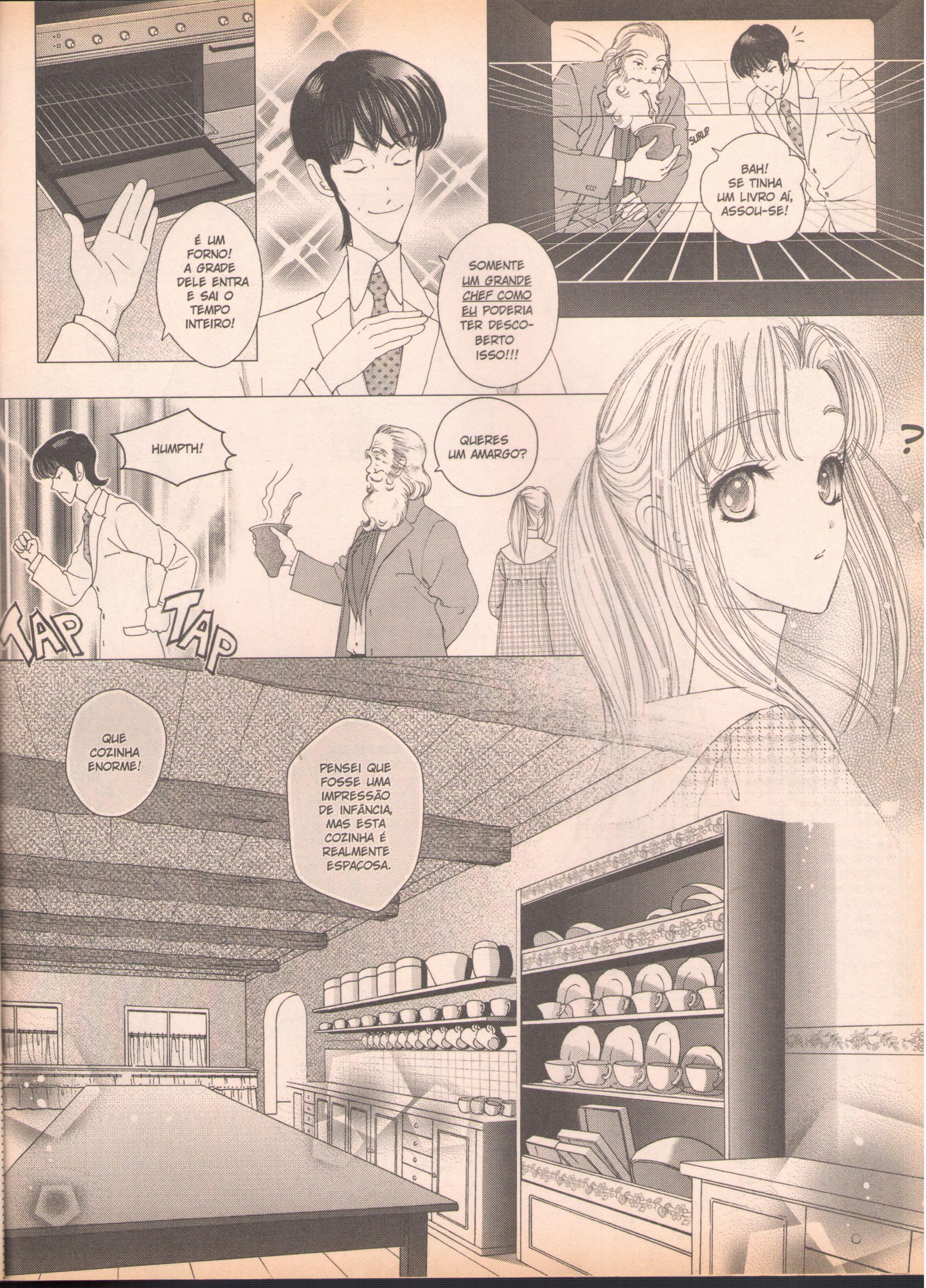
Confira também mais de 3.500 produtos pelo
www.escala.com.br ou (11) 3855-1000.

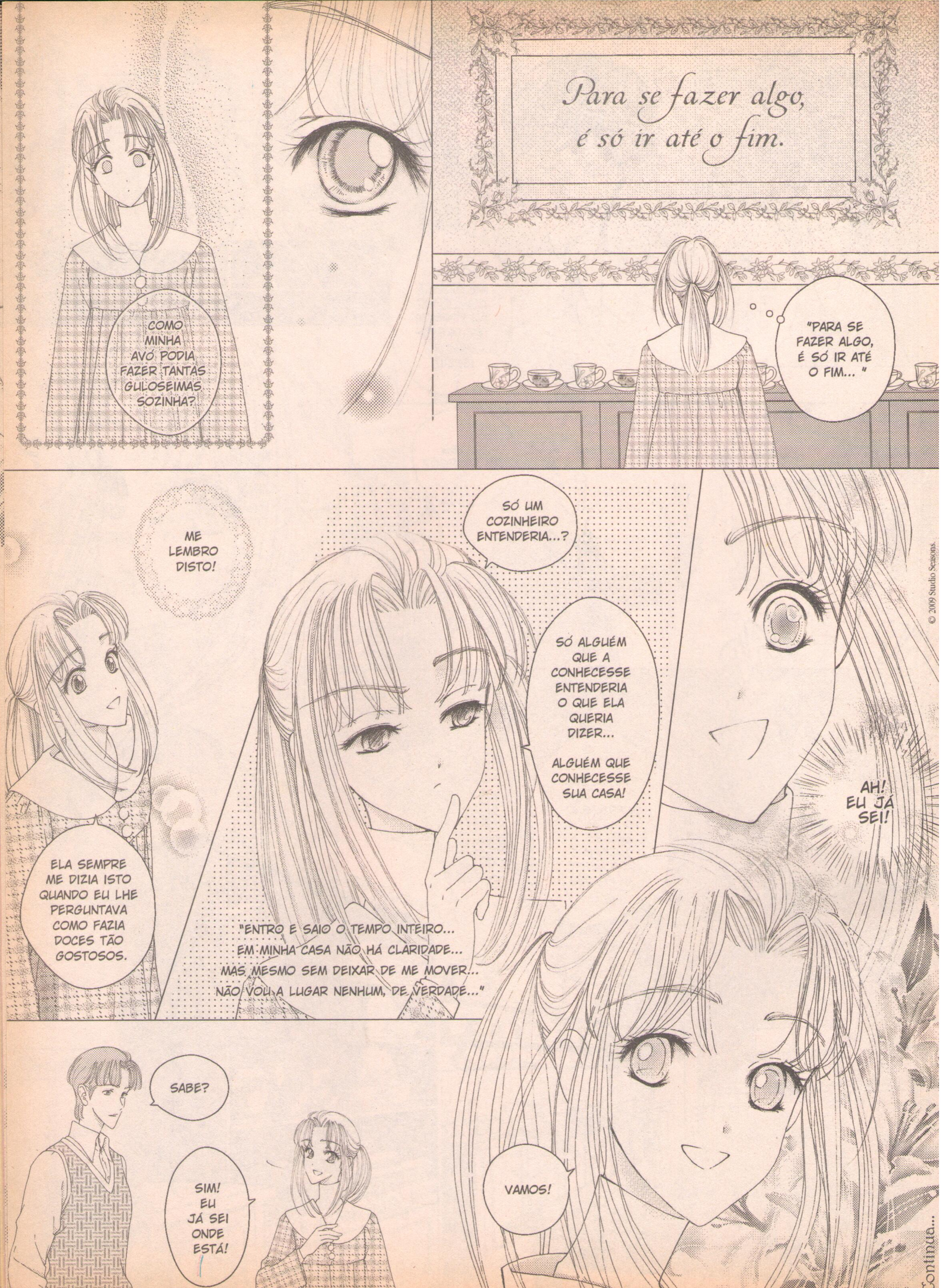
escala


Zucker
STUDIO SEASONS
MAS QUE DIABOS! QUE RAIO DE BOBAGEM É ESTA? TEMOS DE DESVENDAR UMA CHARADA PARA ACHAR O LIVRO!?
TUDO BEM?
SIM.
SÓ ESTOU TENTANDO COMPREENDER POR QUE VOVÓ SE DARIA AO TRABALHO DE TUDO ISSO...
VINDO DA VELHA DOCEIRA, NÃO ESTRANHO NADA! AQUELA ALI SABIA ONDE MORAM AS CORUJAS¹.
SHUUUR
SHUUUR
NÃO PODEMOS INTERFERIR. CABE A VOCÊS ACHAR O LIVRO.
ALGO QUE ENTRA E SAI O TEMPO INTEIRO, MAS NÃO VAI A LUGAR NENHUM...
AH! JÁ SEI!!!!
ONDE FICA A COZINHA?

---

[1] - PESSOA ESPERTA, COM GRANDES CONHECIMENTOS.

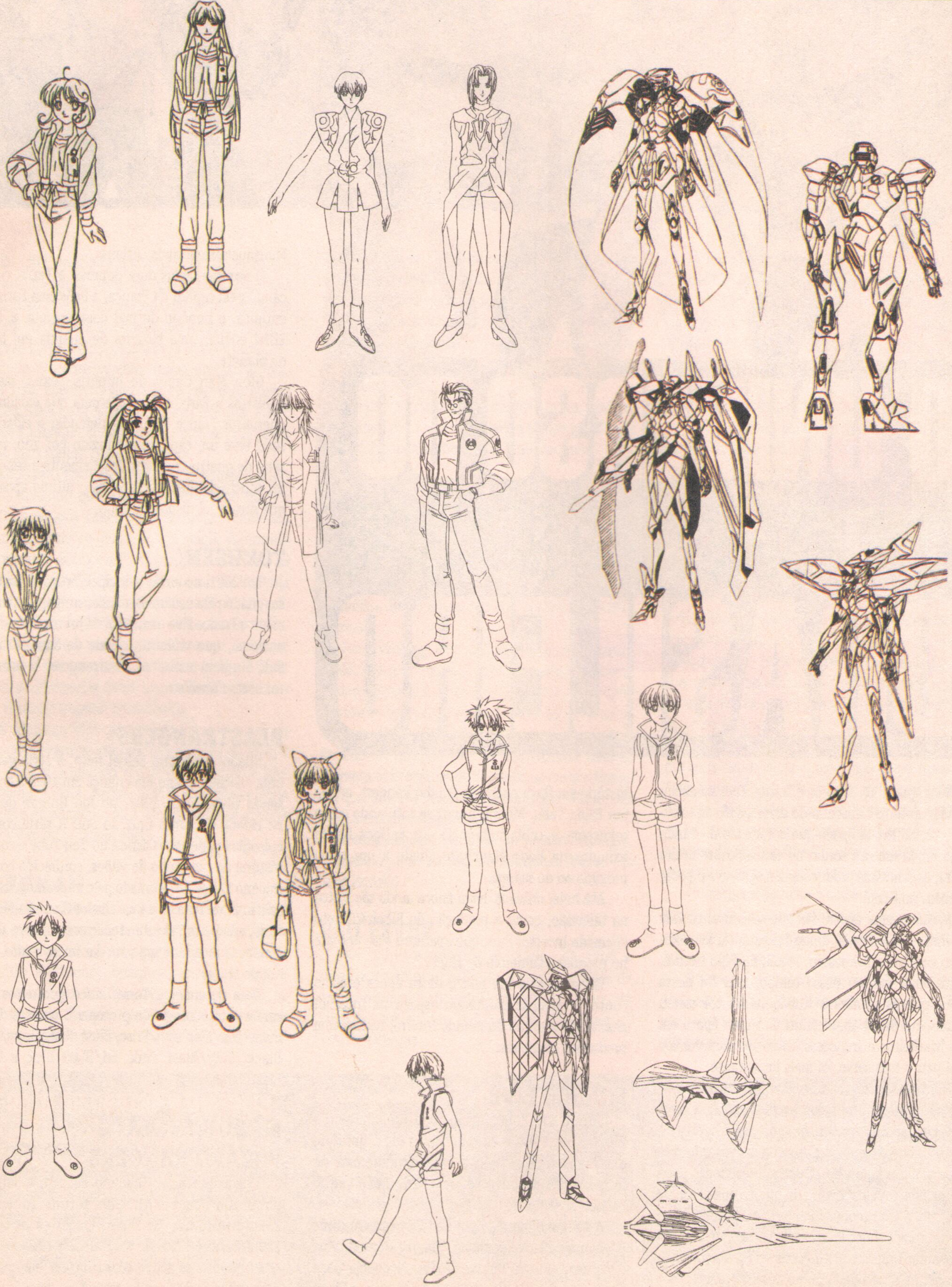

É UM FORNO! A GRADE DELE ENTRA E SAI O TEMPO INTEIRO!
SOMENTE UM GRANDE CHEF COMO EU PODERIA TER DESCOBERTO ISSO!!!
SURUP
BAH! SE TINHA UM LIVRO AÍ, ASSOU-SE!
HUMPTH!
QUERES UM AMARGO?
TAP TAP
?
QUE COZINHA ENORME!
PENSEI QUE FOSSE UMA IMPRESSÃO DE INFÂNCIA, MAS ESTA COZINHA É REALMENTE ESPAÇOSA.


COMO MINHA AVÓ PODIA FAZER TANTAS GULOSEIMAS SOZINHA?
Para se fazer algo, é só ir até o fim.
"PARA SE FAZER ALGO, É SÓ IR ATÉ O FIM... "
ME LEMBRO DISTO!
ELA SEMPRE ME DIZIA ISTO QUANDO EU LHE PERGUNTAVA COMO FAZIA DOCES TÃO GOSTOSOS.
SÓ UM COZINHEIRO ENTENDERIA...?
SÓ ALGUÉM QUE A CONHECESSE ENTENDERIA O QUE ELA QUERIA DIZER...
ALGUÉM QUE CONHECESSE SUA CASA!
"ENTRO E SAIO O TEMPO INTEIRO...
EM MINHA CASA NÃO HÁ CLARIDADE...
MAS MESMO SEM DEIXAR DE ME MOVER...
NÃO VOU A LUGAR NENHUM, DE VERDADE..."
AH! EU JÁ SEI!
SABE?
SIM! EU JÁ SEI ONDE ESTÁ!
VAMOS!

© 2009 Studio Seasons.

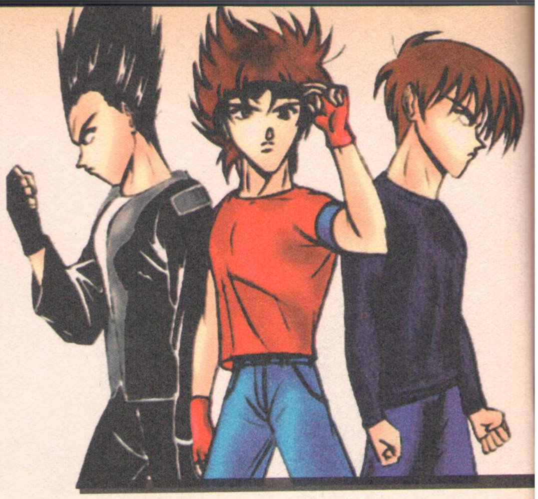
Continua...

Canditade for Goddess



© 2009 Studio Seasons.

Continue...



O UNIVERSO DO TOKUSATSU AMADOR BRASILEIRO

Por Giuliano Peccilli

Faz quase 10 anos que France Five apareceu na internet, fascinando diversos fãs de tokusatsu. Numa época que a conexão de banda larga ainda era um sonho de consumo pra muita gente, as primeiras produções começaram a pipocar também no Brasil.

Nessa mesma época, fãs que se concentravam em fóruns de internet, como Tokusen (atual tokusatsu.com.br) e Tokusatsu, fórum da Nipo Heroes. Muita coisa mudou nesse tempo, mas foi nessa época que as primeiras filmagens de tokusatsu amador no Brasil apareceram. Era uma época em que brasileiros e franceses brigavam para ver em qual país o tokusatsu foi mais importante.

Verdade seja dita, France Five foi uma série que não só abriu os olhos dos brasileiros sobre fazer filmes amadores homenageando seus heróis do passado, como também chegou a ser reconhecido pelos próprios japoneses. Tal reconhecimento pode ser medido com a abertura do quarto episódio. Ela foi cantada por ninguém menos que o próprio Akira Kushida, cantor dos Policiais do Espaço, de Jaspion e do animê original de Kinnikuman (que a continuação foi chamada de Músculo Total no Brasil).

Na mesma época, surgia na internet uma história em flash chamada Combo Rangers, criada por Fábio Yabu. Mesmo nunca se rotulando como tokusatsu, recebia influência dos antigos heróis exibidos na Rede Manchete aliado a um traço próximo ao do mangá.

Até hoje, reflexos dessa época ainda são vistos na televisão, como a produção de Ribeirão Preto chamada Insector Sun, que apareceu esse ano até no programa Caldeirão do Huck.

Vamos contar um pouco dessa época e como contos e mangás ganharam espaço na internet chamando atenção do mundo inteiro, não só com produções amadoras.

FRANCE FIVE

Surgiu em 2000, como uma homenagem a Bioman de 1984 e exibido na França, gerando o mesmo sucesso que a série Changeman no Brasil. Os fãs desenvolveram a série Jushi Sentai France Five.

A equipe é formada por Red Fromage/Antoine Déchaume, Black Beaujolais/Thierry Durand, Blue Accordéon/Albert Dumas, Yellow Baguette/Jean Pétri, Pink à La Mode/Catherine Fontaine e Silver Mousquetaire/Aramis Léclaire.

O império Lexus quer dominar a Terra, começando pela capital da França, a belíssima Paris. No entanto, o império do mal descobre que a Torre Eiffel enviou uma barreira de energia em torno de planeta.

Glou Man Chou, do império Lexus, manda monstros a Paris, mas não espera que existam os guerreiros France Five para defender a cidade. A série teve um capítulo produzido por ano, numa série de quatro capítulos. Infelizmente a série não foi concluída, faltando apenas o último episódio, que nunca foi disponibilizado.

TOKUSEN

Em 2001, no então principal fórum de tokusatsu, criado pela usuária Benikiba, surgiam conversas sobre o France Five e também da primeira produção nacional, que vinha da cidade de Santa Cruz do Sul. Surgiam assim os Blastrangers, o primeiro tokusatsu brasileiro.

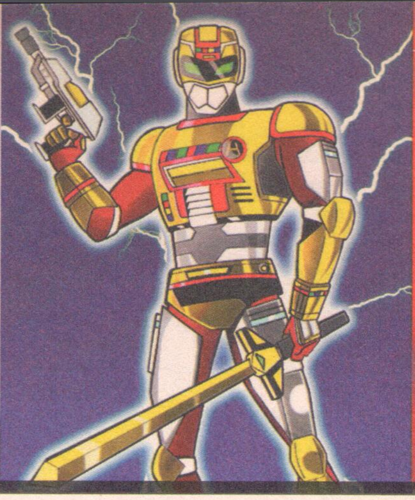
BLASTRANGERS

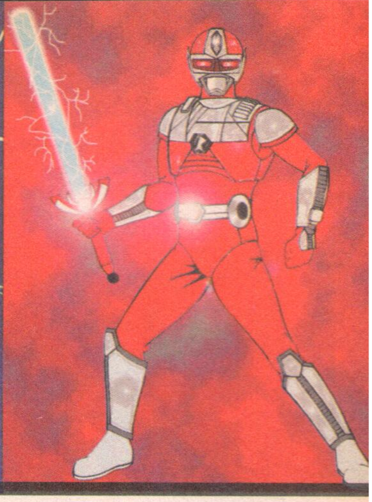
Criado por Bruno Seidel Neto, a série veio de uma criação quando era criança em 1993 e acabou sendo filmada em 2002, no Rio Grande do Sul, na cidade de Santa Cruz do Sul. A série com 14 episódios pode ser assistida no You Tube e conta a história de um grupo de vilões, conhecido como o Império Yakushin. Formado pelo imperador Aison, o comandante Daimon e seus aliados Garra-da-Morte e Tarja, o Império Yakushin tem como objetivo acabar com toda raça humana para dar início a uma nova era de trevas.

Para defender a Terra, cinco guerreiros nasceram com a missão de proteger o planeta destes invasores. Eles são: Prise/Blast Red, Gopy/Blast Black, July/Blast Pink, Ed/Blast Blue e Sara/Blast Yellow.

MAHOU SENTAI WIZARD RANGERS

Criado por mim, Giuliano Peccilli, a série foi publicada como fanfic nos fóruns Tokusen e Tokusatsu fórum (da Nipo Heroes) entre 2001 a 2004. Tendo 52 capítulos, a série chegou a ter seu primeiro capítulo adaptada em mangá pelo desenhista Guilherme Nerv.





Eu criei postando em fóruns o Mahou Sentai Wizard Rangers, que em português significa Esquadrão Mágico dos Magos Guerreiros. Liderados por Takeo Ikeda/Red Wizard, um adolescente preguiçoso que cabula a escola para dançar pump.

Tudo começou quando, numa invasão ao planeta Trix, Yoshihiro veio a Terra convocar quatro adolescentes para defenderem seu planeta. Mas o império inimigo, chamado TEC, enviou reforços a Terra para conter Yoshihiro por lá.

Enquanto isso, ele seleciona o primeiro guerreiro. Achando que dançar Pump é algo mágico na Terra, chama Takeo para se tornar o líder dos Wizard Rangers, os guerreiros da magia. Abusando dos poderes dados por Yoshihiro, ele seleciona as amigas do colégio, Chyoko e Tomomi. De lambuja vem Junichiro, assim tornando-os Pink Wizard, Yellow Wizard e Black Wizard, respectivamente.

Yoshihiro era um aprendiz de mago que, com o decorrer das aventuras, teria que ajudar a fazer Takeo se comportar como um verdadeiro líder na luta contra o império tecnológico.

A série até hoje gera brincadeiras, porque na época não existiam esquadrões baseados em magia. Isso acabou mudando em 2005, quando a Toei anunciou a série Mahou Sentai Magiranger (que em 2006 foi adaptada para o Ocidente com o nome Power Rangers – Força Mística).

MYTHMAN

A cada 1.000 anos, o planeta-arena Jawstian tenta conquistar a Terra e escravizar os humanos para lutar em sua arena gigante. Mas o Esquadrão Sagrado Mythman, composto por gêmeos de duas renomadas famílias militares japonesas (os Maekawa e os Minami) de cada geração, ajudados por Zeus, que lhes presenteia com os poderes de quatro animais da mitologia grega (minotauro, centauro, pegasus e unicórnio), sempre salva o planeta. A nova geração de guerreiros vive no ano 2025: Jun Maekawa, uma renomada cientista, Reiji Maekawa, um estivador, Tetsuo Minami, monitor de escoteiros e Machiko Minami, uma fisiculturista mestra em disfarces.

A série foi criada por Fernando Narciso, também conhecido por Yanmar, de Minas Gerais, e pode ser lida no Tokusatsu fórum (da Nipo Heroes).

AURION

Passada em 1984, o famoso criminoso Dr. Himitsu Shimatta, também conhecido como Reverendo Mirai Rex, planeja destruir todos os homens que forem contra seus ideais e de sua quadrilha de bandidos cyborgs, a Máfia Científica Sinmask.

Para combater essa ameaça, as Forças Armadas Unificadas selecionaram Riki Yanmaru, um jovem soldado idealista, para ser porta-voz do Projeto Aurion – as mais avançadas armas e veículos militares já criados na Terra. Portando a armadura de Aurion, Riki, ao lado de sua parceira Helena, enfrenta as investidas do Sinmask, ao mesmo tempo em que procura desesperadamente por Otane, sua eterna amada desaparecida.

A serie também foi criada por Fernando Narciso, e também pode ser lida no Tokusatsu fórum (da Nipo Heroes).

RED FEVER

"De 2004 a meados de 2006, eu criei e roteirizei não um fanfic, mas sim uma série de um personagem inspirado em vários Tokus, de Sharivan a Metalder. O nome dele? Red Fever..." – Artie Oliveira

O enredo em si gira em torno da vida de Yusuke Tsubasa, até então um futuro estudante universitário qualquer que, por um golpe do destino, vê sua vida mudar por completo no momento em que vê suas melhores amigas serem abduzidas por seres que se denominavam como "Império Intra". Aparentemente, Yusuke levava uma vida normal, mas quando era criança foi vítima de um acidente que quase lhe custou sua vida. Para ser salvo, fora submetido a uma operação que, além de restituir suas feridas, lhe concedera habilidades sobrecomuns e um fardo que anos depois viria a carregar.

Produzida entre junho de 2004 e setembro de 2006 em publicação no Fórum Nipo Heroes HP e totalizando 50 episódios, Red Fever nada mais foi do que um reflexo da vida de seu autor, Artie Oliveira. Várias passagens durante a série, a exemplo de quando Yusuke descobre que ele só se tornou Red Fever no lugar de um outro garoto que morreu no acidente, pôs em questão o papel de uma pessoa assumir uma responsabilidade que às vezes nem seria dela.

De forma bem sutil e não melosa, viu-se durante um arco de cinco episódios o drama de Zero Dash/Albert Valente em recuperar sua verdadeira identidade, reencontrar seu antigo amor e vê-la morrer em seus braços, desaparecendo, para tempos depois auxiliar Yusuke na investida final, morrendo pelas mãos de Shinku'un, seu mestre.

Do primeiro ao último episódio, viu-se a evolução de Yusuke como ser humano, mesmo sabendo que todos os esforços não adiantaram, pois suas amigas foram mortas.

Houve intenção de resumir toda a série num longa-metragem em live action, mas por falta de recursos, o projeto foi suspenso, podendo retornar a qualquer hora.

A arte de contar a história

Muitas vezes, seja pegando uma câmera e reunindo os amigos ou bolando um fanfic, criar uma história se torna um hobbie prazeroso. Pode parecer estranho, mas isso é uma arte de não só agradar você mesmo, mas aqueles que acompanham seu trabalho. Mesmo que muitos fanfics sejam baseados em personagens e séries já existentes, você pode criar um universo novo em homenagem a um estilo e gênero de séries que você gosta.

Postar em fórum com certeza é uma das maneiras de saber como está seu trabalho, inclusive recebendo opiniões que podem muitas vezes mudar o rumo da sua história.

Segundo Fernando Narciso, nem sempre é fácil escrever uma série e postar na internet, para ele, "todo escritor que diz que não liga para o que as pessoas acham de suas criações é um mentiroso." E faz parte do processo receber comentários da sua obra.

Se quiser conhecer um pouco mais desse universo, visite no Nipo Forum (http://tfnipo.rg3.net/) e o Forum Tokusatsu (http://www.tokubrasil.com/forum).

Curso RELÂMPAGO de Japonês

areae
escola de mangá
www.areae.com.br - contato@areae.com.br

Aula 44

Professor: Kenji Kihara

Na aula passada aprendemos sobre as onomatopeias e vimos algumas relacionadas a sons. Existem também as que são usadas para demonstrar sentimentos, o estado de um objeto ou uma ação. Por exemplo: quando você fica nervoso, o seu coração começa a bater mais forte e na língua japonesa existe uma onomatopeia que representa isso. Quando uma vela está derretendo, usa-se também uma onomatopeia específica e quando algo está girando, também.

Vamos ver algumas onomatopeias que demonstram sensações:
Coração batendo forte: DokunDokun (どくんどくん)
Quando está ansioso, nervoso ou apaixonado: DokiDoki (ドキドキ)
Quando está bravo: PunPun (ぷんぷん)
Quando dá uma risada: GeraGera (げらげら)
Quanto está com medo: HiyaHiya (ひやひや)

As onomatopeias são usadas para descrever o estado de certos objetos. Por exemplo, quando uma vela está derretendo, ela ganha uma onomatopeia, que em japonês é DoroDoro (ドロドロ).

A partir dessa ideia, no Mangá do One Piece, onomatopeias foram utilizadas para descrever as habilidades dos personagens que comeram a fruta do demônio.
A do personagem Smoker, por exemplo. A onomatopeia que representa o ato de formar nuvens ou fumaça em japonês é MOKUMOKU (もくもく). No caso do Buggy: quando alguma coisa se despedaça, a onomatopeia usada no Japão é BaraBara (ばらばら).

Outono	**Inverno**
秋	冬
あき	ふゆ
AKI	FUYU

Coração Batendo Forte	DOKUNDOKUN	どくんどくん
Ansioso, Nervoso, Apaiconado	DOKIDOKI	ドキドキ
Bravo	PUNPUN	ぷんぷん
Rindo	GERAGERA	げらげら
Medo	HIYAHIYA	ひやひや

Escorregadio	TSURUTSURU	つるつる
Brilhando	PIKAPIKA	ピカピカ
Duro	KATIKATI	カチカチ
Quente	HOKAHOKA	ほかほか
Derretendo	DORODORO	ドロドロ
Fumaça	MOKUMOKU	もくもく
Despedaçando	BARABARA	ばらばら

Girando	KURUKURU	くるくる
Batendo Asas	PATAPATA	ぱたぱた
Bebendo	GOKUGOKU	ごくごく
Dormindo	GU-GU-	グーグー
Comendo	PAKUPAKU	パクパク

Vamos ver alguns casos:
Quando está escorregadio: TsuruTsuru (つるつる)
Quando está brilhando: PikaPika (ピカピカ)
Quando está Duro: KatiKari (カチカチ)
Quando está quente: HokaHoka (ほかほか)
E por final temos onomatopeias que representam ação. Por exemplo: quando algo fica girando, é utilizada a onomatopeia KuruKuru (くるくる).

Vamos ver alguns exemplos:
Quando o pássaro bate as asas: PataPata (ぱたぱた)
Quando bebemos algo: GokuGoku (ごくごく)
Quando dormimos: Gu-Gu- (グーグー)
Quando comemos: PakuPaku (パクパク)
Na língua japonesa é cada vez mais comum a utilização das onomatopeias, principalmente nos mangás, e surgem novas a cada dia. É interessante pesquisar mais sobre as onomatopeias.

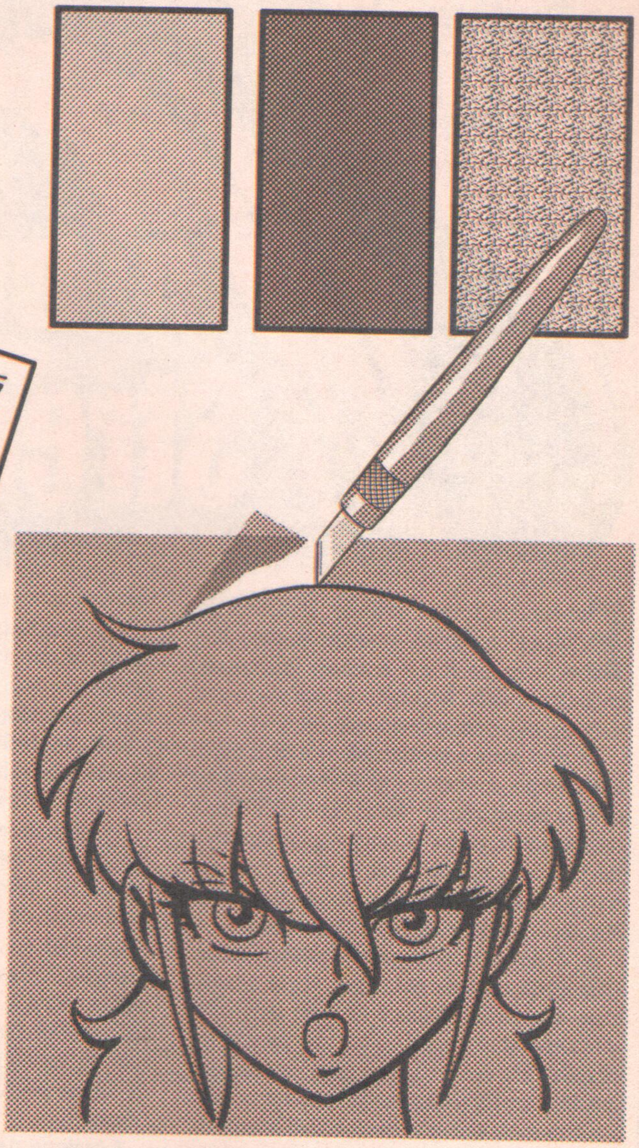
Curso RELÂMPAGO de MANGÁ e ANIMÊ

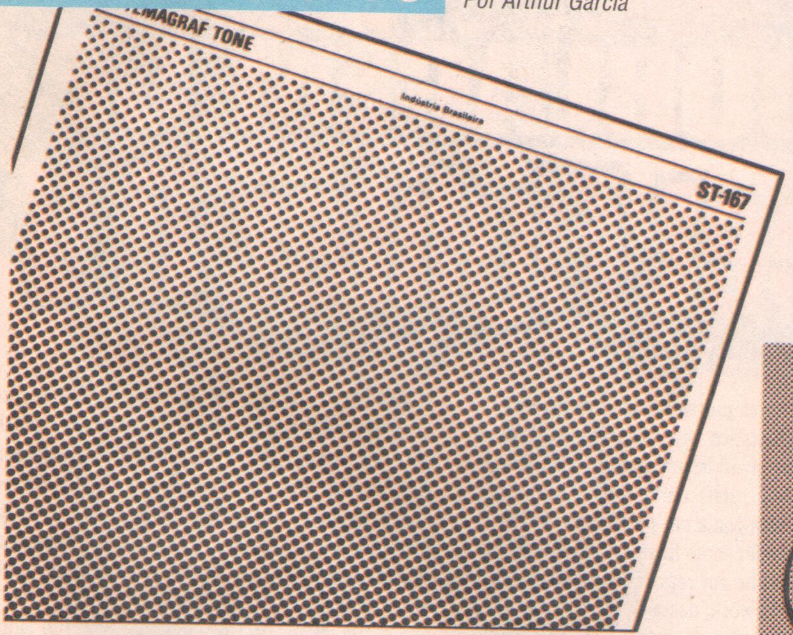
Aula 19

Por Arthur Garcia

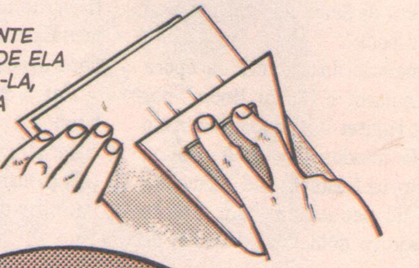
RETÍCULAS

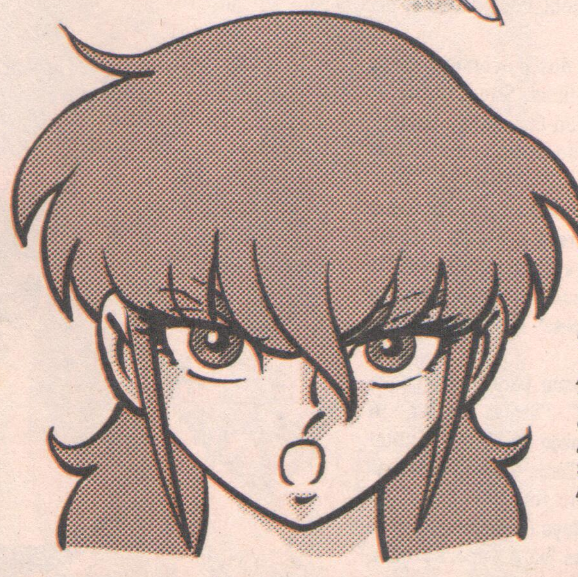
AS RETÍCULAS SÃO FOLHAS TRANSPARENTES AUTO ADESIVAS ONDE ESTÃO IMPRESSOS PONTOS, LINHAS ETC. ELAS SÃO APLICADAS SOBRE OS DESENHOS PARA CRIAR EFEITOS DE TONALIDADES E TEXTURAS.





UTILIZE-AS RECORTANDO UM PEDAÇO GRANDE O SUFICIENTE PARA COBRIR TODA A ÁREA ONDE ELA SERÁ COLOCADA. APÓS APLICÁ-LA, DEVE-SE RECORTAR A RETÍCULA COM O ESTILETE CUIDADOSAMENTE, PARA NÃO MARCAR O PAPEL COM O DESENHO, DESTACANDO-SE ASSIM TODO O EXCESSO.





SÓ ENTÃO ELA DEVE SER FIXADA COMPLETAMENTE, PASSANDO-SE UM ESQUADRO SOBRE O ORIGINAL QUE DEVE ESTAR PROTEGIDO POR UMA FOLHA DE PAPEL.

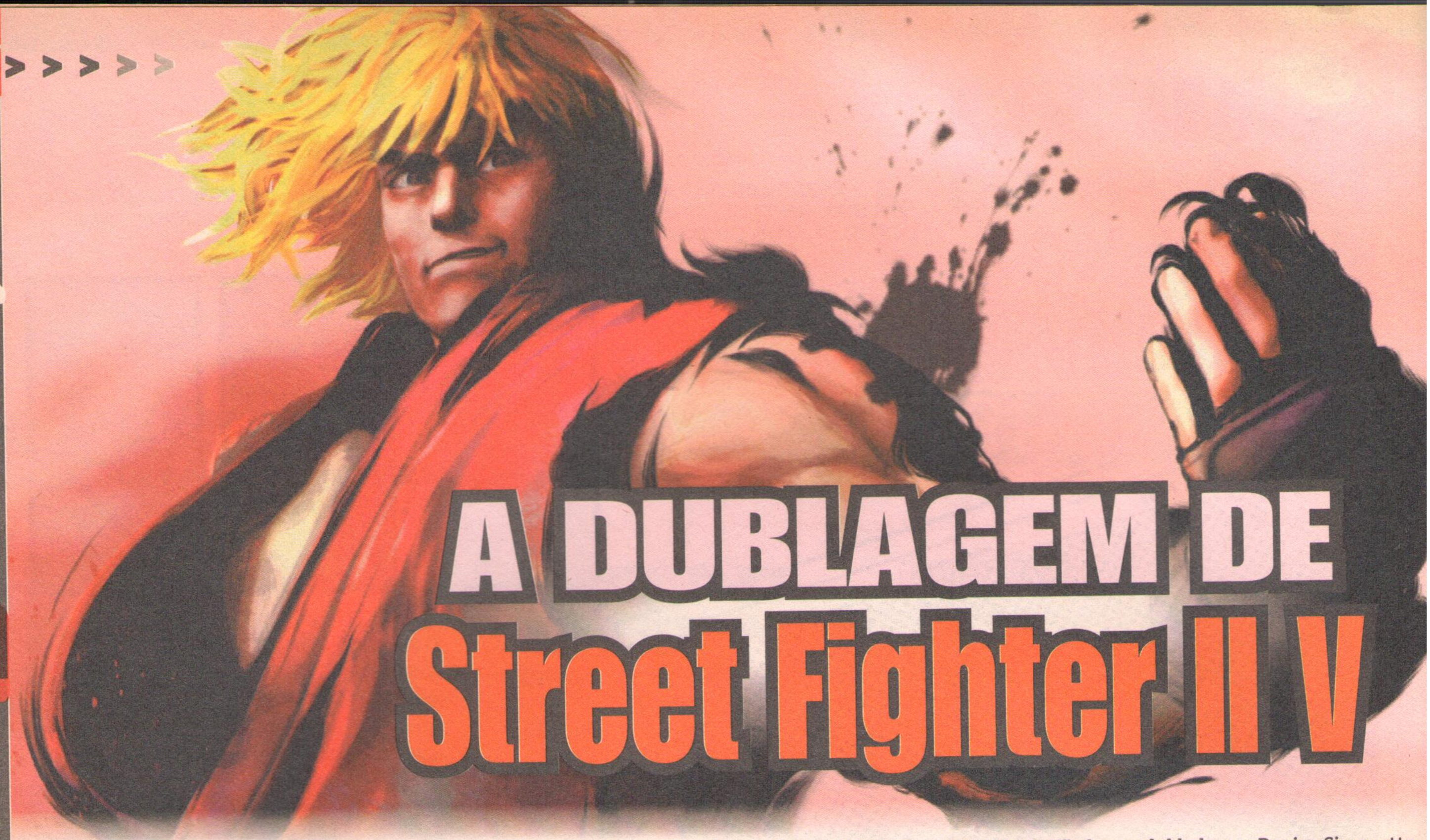
O PROCESSO DEVE SER REPETIDO PARA CADA RETÍCULA DIFERENTE QUE FOR APLICADA.

É PRECISO DIZER, NO ENTANTO QUE ESSE MATERIAL SÓ É CONSEGUIDO ATRAVÉS DE IMPORTAÇÃO E TEM UM CUSTO ALTO, MAS CASO VOCÊ O TENHA EM MÃOS, LEMBRE-SE DE SER SEMPRE CUIDADOSO NO SEU MANUSEIO.

Fique Ligado!

Para se aprofundar mais no tema, acesse a seção de Desenho e Pintura da loja virtual Comix no endereço www.comix.com.br ou então, entre em contato com a loja pelos telefones (11) 3088-9116 / 3083-2142. O endereço da loja é Alameda Jaú, nº 1998 - São Paulo/SP

<<Lição Anterior: FIGURAS E CENÁRIOS
>>Próxima Lição: CRIANDO RETÍCULAS COMPUTADORIZADAS



A DUBLAGEM DE Street Fighter II V

Por David Denis Lobão

Estamos em 1995, o auge de "Cavaleiros do Zodíaco" no Brasil. Diversos bonecos são vendidos em lote e esgotam facilmente, enquanto a Rede Manchete vê sua audiência disparar graças ao desenho japonês.

De olho neste novo mercado que se abria, o SBT resolveu apostar nos animês e comprou os direitos de exibição de "Street Fighter II V"; uma aposta segura, já que os jogos dos lutadores de rua faziam sucesso no Brasil, sendo vendidos de forma oficial em grandes lojas (como as extintas Mappin e Mesbla) para Super Nintendo.

O "V" do título, se origina da palavra Victory (não usada no nome dos jogos), o que deixava claro desde o início que o desenho teria sutis diferenças dos games, o que aos poucos foi ficando cada vez mais claro, com personagens queridos dos fãs (como Blanka) não aparecendo e outros como Balrog surgindo bem diferente de sua forma clássica de lutador de boxe.

Também ocorreram problemas com a cronologia dos games, uma vez que o animê mostra a adolescência de Ryu e Ken, ambos com 17 anos. E Cammy – que surge como uma fria assassina – aparenta ser mais velha que Chun-li (que possui idade similar à dos rapazes). No entanto, nos games da Capcom, Cammy é dez anos mais nova que Ryu e Ken.

Seja como for, o desenho fez um grande sucesso, conquistando pontos preciosos no Ibope para o SBT em pleno domingo pela manhã, o que garantiu não só sua permanência no ar – com todos os capítulos exibidos na sequência – mas também diversas reprises.

Este fato é tão marcante para os fãs de animês dos anos 1990 porque diversos outros animês que vieram na sequência ("Dragon Ball", "Guerreiras Mágicas de Rayearth" e "Dragon Quest – As Aventuras de Fly, o Pequeno Guerreiro") tiveram pouca ou nenhuma divulgação, ficando pouco tempo no ar e nos piores horários possíveis.

Uma característica que chamava a atenção no SBT é que a emissora editou a abertura, deixando-a bem mais curta que a original e tirando a música-tema em português. Os fãs só puderam conhecer como ficou a versão brasileira quando o desenho foi reprisado nos anos 2000 pelo Cartoon Network; desta vez com o seu início e seu encerramento na íntegra, com músicas em português na voz de Sarah Regina, a mesma cantora de "Sailor Moon".

Diferente da maioria dos animês da época ("Cavaleiros do Zodíaco" e "Sailor Moon", por exemplo), "Street Fighter II V" não foi dublado na Gota Mágica. Os lutadores de rua ganharam sua versão brasileira na Master Sound, na melhor fase do estúdio do paulistano, com direção de Nelson Machado (o dublador do Quico, de "Chaves").

A maioria das vozes dos personagens era exatamente a mesma do filme "Street Fighter – A Batalha Final" (com Jean-Claude Van Damme e Raul Julia) e também do desenho americano "Street Fighter Game".

As diferenças foram poucas e sutis. Em todos os trabalhos Ryu Hoshi teve a voz de Orlando Viggiani (o Johnny Quest e o Zaz, de "Reyearth") e Ken Masters foi dublado por Sérgio Moreno (o sapo Caco, de "Muppets" e o rato Mickey, da Disney).

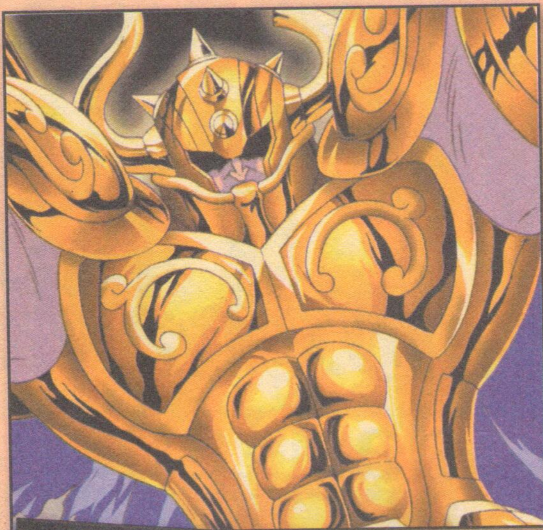
As sutis mudanças ficam para Chun-li, que em "Street Fighter II V", "Street Fighter – A Batalha Final" e no começo de "Street Fighter Game", era dublada por Tânia Gaidarji (a Bulma de "Bragon Ball Z") e no final de "Game" foi substituída por Fátima Noya (Enfermeira Joy de "Pokémon") que também fez a personagem no longa-metragem animado.

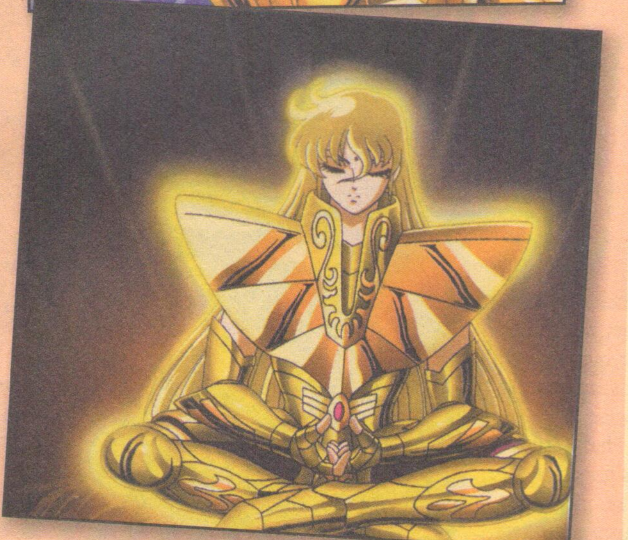
Cammy também foi trocada. Em "Street Fighter – A Batalha Final" e no começo de "Street Fighter II V" ela era dublada por Denise Simonetto (Jem em "Jem e as Hologramas"), antes do final da série foi trocada por Adriana Pissardini (Professora Mizuki, de "Sakura Card Captors" e a June de Camaleão, em "Cavaleiros do Zodíaco"), que também fez a lutadora em "Street Fighter Game". Finalmente, no animê de longa-metragem, a personagem ganhou a voz de Adriana Pissardini.

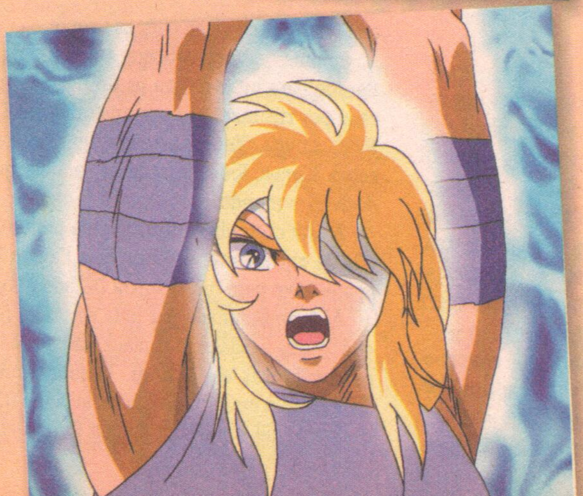
Por fim, M. Bison teve a voz de Antônio Moreno (Megatron, de "Beast Wars") em todas as séries, menos no filme japonês, quando Jonas Mello (narrador clássico da Gota Mágica) fez o grande vilão.

Mas o que fica na cabeça dos fãs quando lembramos de "Street Fighter II V"? Sem dúvida o encerramento da série, com o diretor de dublagem (e locutor) Nelson Machado falando "Nós Vamos ao Encontro do Mais Forte!".

SAINT SEIYA
THE HADES CHAPTER - SANCTUARY







* namida yori mo yasashii uta o
kanashimi yori sono nukumori o

Ao invés de qualquer lágrima, me dê uma canção gentil.
Ao invés da tristeza, me dê esse calor.

sekai ga sonna ni mo
kantan ni kawaru to wa omowanai kedo
shizuka ni yami o tokashite
aruite aruitemiyou to omou

Eu não acho que o mundo vai mudar tão facilmente.
Mas a escuridão se dissolve em silêncio,
E caminho, tento caminhar.

**yukkuri demo chikadzukeru ka na
yume no KAKERA daisuki na hito
omoiegaita ai no KATACHI wa
zutto zutto sagashitsudzukete

Mesmo que aos poucos, será que posso me aproximar
Dos pedaços de sonhos e da pessoa que amo.
A forma do amor que eu imaginei,
Para sempre, sempre, continuo a procurar.

akirameru WAKE o hanasu yori mo
dekiru koto o kazoeru hou ga ii yo ne
tsumadzuku koto ga atte
furikaerisou ni natte
sore demo sore demo mou kimeta n da

Ao invés de falar sobre desistir,
É melhor contar as coisas que pode fazer.
Mesmo que eu tropece ou sinta como se fosse cair,
Mesmo assim, mesmo assim, eu já me decidi.

anata no tame ni dekiru koto nante
taishita koto nai ka mo shirenai
demo sore demo fureteitai yo
kanashimi yori sono nukumori o

Entre as coisas que posso fazer por você,
Não tem nenhuma realmente grande.
Mas mesmo assim, eu quero te tocar!
Ao invés da tristeza, me dê esse calor.

**Repete

mawaru chikyuugi
kawaru jikan
sekai no hate ni ai o
yorokobi no saki ni yume o

A Terra gira.
O tempo muda.
Ao fim do mundo, dê amor.
Antes da felicidade, dê sonhos.

**Repete
* Repete

Kamen Rider Decade
A viagem através da Década

Por Guiliano Peccilli

Já falamos de Kamen Rider Decade logo quando estreou no Japão. Agora falaremos um pouco mais da série, analisando os primeiros três mundos que ele visitou: Kuuga no Sekai, Kiva no Sekai e Ryuuki no Sekai.

Tendo dois filmes lançados esse ano nos cinemas, Kamen Rider Decade é a nova série de sucesso da Toei, desde Kamen Rider Den-O de 2007. Atravessando os 9 mundos dos kamen riders anteriores a ele, Decade tem que evitar uma crise entre o choque dos planetas que pode causar o fim da humanidade. Tem se comentado que a série teria apenas 30 episódios e que acabaria no segundo semestre 2009.

QUEM É KAMEN RIDER DECADE?

Natsumi Hikari tem um sonho sobre o fim do mundo, de uma batalha de todos os kamen riders contra aquele que trará a destruição de tudo, Kamen Rider Decade. Não entendendo por que sonha isso dia pós dia, Natsumi acorda com um caos na loja de seu avô, a Hikari Photo Studio.

Várias pessoas estão reclamando das fotos tiradas pelo novo fotógrafo da loja, o Tsukasa Kadoya. Saindo as fotos com deformações, Eijiro Hikari, avô de Natsumi, explica que Tsukasa tira fotos que são artes únicas, mas não consegue convencer as pessoas de que aquilo é arte.

Encontrando Tsukasa, Natsumi não tem tempo de discutir com ele, já que acontece uma invasão de monstros que cria uma barreira entre ela e Tsukasa. Ele descobre que existem nove Terras em volta do décimo planeta, que é o seu, e que no momento eles estão em colisão. Para salvar os planetas, Tsukasa, como Kamen Rider Decade, visitará cada um dos planetas com seu respectivo Kamen Rider tentando impedir que o universo seja destruído.

Transformando-se em Kamen Rider Decade, ele atravessa cada Terra, transformando-se no seu respectivo Kamen Rider. Assim, sua primeira batalha é como Kamen Rider Kabuto, depois como Kamen Rider 555, por fim Kamen Rider Hibiki. Ele descobre que, usando as cartas, elas ficam apagadas como se tivesse perdido o poder delas.

Voltando para Hikari Photo Studio, Eijiro explica que os seres humanos são viajantes por sua natureza, mostrando um painel com alguns carros de polícia desenhados.

KUUGA NO SEKAI

Tsukasa está no Mundo de Kuuga, transformando-se num policial local. Ele observa a luta de Kamen Rider Kuuga contra dois Grongi (monstros desse mundo).

Nesse mundo, Kamen Rider Kuuga é Yusuuke Onodera e, na luta contra os Grongi, ele tem apoio da policial Ai. Tsukasa começa a investigar o sumiço das pessoas nesse mundo ajudando a polícia local.

Ai e Yusuuke acham estranho que a lanchonete que eles frequentavam tenha se transformado na Hikari Photo, mesmo assim são bem atendidos por lá. Caindo no truque de Tsukasa, ambos se tornam isca para os Grongi.

Tsukasa se transforma em Kamen Rider Decade para lutar contra os Grongi, mas é atacado por Yusuuke, que se transforma em Kamen Rider Kuuga. Yusuuke revela que foi avisado sobre Kamen Rider Decade ser aquele que irá destruir o mundo.

A luta dos dois é interrompida por uma brecha de outra Terra, de onde dois Kamen Riders aparecerem para lutar contra Decade e Kuuga.

Ai é contaminada por uma estranha fumaça que invade a cidade. A fumaça transforma todos os habitantes em Grongi. Yusuuke revela a Tsukasa que um estranho homem já lhe falou da desgraça que surge com Kamen Rider Decade.

MASKED RIDER KUUGA
KAMENRIDE

"Na luta contra o chefe dos Grongi, Yusuuke e Tsukasa descobrem uma nova arma contra ele, ativando cartas de Kamen Rider Decade na forma Kuuga."

A cidade é dominada pela fumaça negra, transformando humanos em Grongi, levando Yusuuke a acreditar que realmente Tsukasa tem a ver com o fim de seu mundo. Enquanto isso, no hospital, Ai pede que Yusuuke continue lutando por ela na guerra contra os Grongi. Yusuuke, vendo Ai debilitada, sabe que seu maior incentivo foi o sorriso dela e que agora terá que contar com o sorriso das pessoas.

Na luta contra o chefe dos Grongi, Yusuuke e Tsukasa descobrem uma nova arma contra ele, ativando cartas de Kamen Rider Decade na forma Kuuga. Yusuuke transformado em Kamen Rider Kuuga vira um gafanhoto que se serve como prancha para a Final Form de Kamen Rider Decade. O vilão destruído, a Terra está salva e os Grongi voltam a ser humanos.

Yusuuke descobre que Ai faleceu, enquanto isso Tsukasa segue viagem, agora no Mundo de Kiva.

KIVA NO SEKAI

Tsukasa e os demais chegam a seu segundo mundo, o Mundo de Kiva. Aqui eles descobrem que a raça Fangires vive em paz com os seres humanos.

Descobrindo esse mundo onde Fangires e Humanos vivem pacificamente, Tsukasa vê uma cena de um fangire brigando com uma mulher. Defendendo-a, Tsukasa se transforma em Kamen Rider Decade. A briga chama atenção do príncipe daquele planeta, o pequeno Wataru, que decide intervir transformando-se em Kamen Rider Kiva, disposto a lutar com Decade.

Enquanto isso, Yuusuke cai no Mundo de Kiva também, tornando-se servo de Wataru, o Kamen Rider Kiva.

Tsukasa é jogado em outra dimensão. Enquanto isso, um Fangire invade o castelo de Wataru disposto arrancar dele os poderes de rei dessa terra.

Wataru perde a luta contra Fangire, deixando de ser o Rei dos Fangires. Enquanto isso, Tsukasa tenta derrotar Kamen Rider Kaixa e voltar para o mundo de Kiva.

Wataru e Tsukusa conversam, sendo que Tsukasa decide buscar Yuusuke dentro do castelo. Uma batalha entre Fangire e Tsukasa começa, sendo que Fangire usa os poderes do rei, transformando-se em Kamen Rider Kiva e Tsukasa se transforma em Kamen Rider Decade, numa luta sem precedentes.

RYUUKI NO SEKAI

Quem matou a editora-chefe do jornal Atashi? É assim que Natsumi acaba na prisão: acusada de ter matado uma grande editora. Tsukasa chega ao Mundo do Ryuuki, um mundo aonde toda justiça é regida pela batalha dos Kamen Riders. Dentro desse mundo, existe o mundo dos espelhos, onde cada caso julgado é resolvido por uma batalha dos kamen riders. Aquele que restar definirá a justiça do caso analisado. O mundo do Ryuuki é o terceiro mundo que Tsukasa visita, agora atrás dos poderes de Kamen Rider Ryuuki.

Nesse mundo, Tsukasa interpreta um advogado, e ele será o advogado da Natsumi, defendendo-o do assassinato da editora-chefe. O caso será analisado pelos Kamen Riders, algo que Natsumi parece não gostar muito.

Enquanto isso, Tsukasa conhece Shinji, que revela ser o Kamen Rider Ryuuki, e ele acha que aprontaram para Natsumi.

Tsukasa começa a desconfiar que Katara, o editor-assistente do mesmo jornal, tenha assassinado a editora-chefe.

A briga entre Decade na forma de Kamen Rider Kiva e Kamen Rider Knight acaba com vitória do Decade. Ryuuki interrompe o diálogo de Knight e Decade.

Kamen Rider Abyss ataca os três riders, forçando-os a fugir. Fica cada vez mais óbvio que armaram contra Natsumi. Assim, fica claro que Kamata/Kamen Rider Abyss é o grande culpado da história e que planejou a culpa para Natsumi, para o assassinato de Reiko, a editora do jornal.

Enquanto isso, Abyss derrota o Kamen Rider Odin, obtendo a carta Time Vent, podendo controlar o tempo. Abyss retorna no tempo para matar Reiko, revelando ser o culpado da história, mas Shinji/Ryuuki, Tsukasa/Decade, Ren/Knight partem junto, impedindo os planos de Kamata/Abyss, que revela ser um Undead. Natsumi está inocentada, e Tsukasa parte para o próximo mundo, o mundo de Blade.

Por Guiliano Peccilli

92
HIDE
NAVI
SOH
GReeeeN

DOS CONSULTÓRIOS AOS PALCOS

GReeeeN tem um diferencial, seus rostos sempre ficaram escondidos dos holofotes da mídia japonesa, porque decidiram preservar sua outra profissão. Formados como dentistas, a banda foi um hobbie que se tornou uma segunda profissão, com seu debut em 2007. Mesmo assim, eles não querem deixar de atuar na profissão que se formaram e que gostam. Por isso, preferem que sua identidade não seja revelada. Mesmo gravando um show na televisão, seus rostos foram censurados pra preservar sua identidade.

O grupo se tornou um dos grandes destaques musicais em 2008. A música Kiseki, para o dorama ROOKIES, se tornou a mais cantada em karaokês no Japão, como também a com maior destaque na versão mais atual do jogo Taiko no Tatsujin.

QUEM É QUEM

Hide: Nasceu em 3 de abril de 1980 em Takatsuki, na prefeitura de Osaka. Dentista. Tipo sanguíneo A.

Navi: Nasceu em 30 de abril de 1980 em Sendai, na prefeitura de Miyagi. Trabalha na prefeitura de Chiba. Tipo sanguíneo O.

92: Nasceu em 21 de março de 1982 na prefeitura de Okinawa. Dentista. Tipo sanguíneo A

Soh: Nasceu em 2 de fevereiro de 1981 na prefeitura de Saga. Frequentando a faculdade. Tipo sanguíneo A.

COMEÇO DE CARREIRA

Tudo começou em Kooriyama, em 2002, quando Hide, Navi e Jin (irmão de Hide) formaram o grupo GReeeN, em que cada membro era um "e" do nome. Jin tinha outra banda, chamada Pay Money To My Pain, que apoiou a criação do grupo.

Dois anos depois, a banda ganhava dois novos membros, 92 e Soh, e Jin tornou-se produtor do grupo. Outra mudança foi a inclusão de mais um "e" agora se chamando GReeeeN.

Em 2006, o GReeeeN gravou seu primeiro álbum, com o mesmo nome do grupo, e colocou à venda numa loja de CDs da cidade. Fizeram uma tiragem de apenas 50 cópias.

Um mês depois, a banda teve sua demo analisada pela EDWARD Ltda de Sendai, tornando-se o novo membro do selo pertencente à Universal Music, a Nayutawave Records.

O DEBUT

Em 24 de janeiro, acontecia o grande debut do grupo, com o lançamento de seu primeiro single, Michi. O sucesso veio em números: foram vendidas 3.904 cópias na semana de lançamento, tornando GReeeeN o 39º artista mais vendido, segundo a Oricon.

Porém, os resultados não foram tão bons no lançamento do seu segundo single, o High G.K. Low, que teve um desempenho bem pífio: apenas 976 cópias na primeira semana, jogando GReeeeN na 97ª posição.

A sorte viria em 16 de maio, com o lançamento de Ai no Uta, terceiro single do grupo, que vendeu 12.956 cópias, conquistando nada menos que a 2ª posição de single mais vendido da semana. Um número nada mal para uma banda que teve seu debut em janeiro do mesmo ano. Pra se ter uma ideia, Ai no Uta vendeu 255.957 cópias ao todo.

A, DOMO. HAJIMEMASHITE.

O PRIMEIRO ÁLBUM DO GREEEEN

Em 28 de junho, veio o primeiro álbum do GReeeeN, chamado A, Domo. Hajimemashite, que vendeu as impressionantes 130.361 cópias na semana de lançamento. Ficando na segunda posição, o álbum vendeu, no total, 560.386 cópias.

KISEKI

O NÚMERO 1 DA ORICON

O sétimo single do GReeeeN veio em 28 de maio de 2008, se tornando o mais famoso de todos os tempos. A música foi usada no dorama ROOKIES, baseado no shonen mangá de sucesso da Weekly Shonen Jump.

Como já foi comentado, o dorama foi um grande sucesso da televisão japonesa, e a música se tornou uma das músicas mais populares de

あっ、
GReeeeN
です。

2008. Vendendo 186.097 cópias na primeira semana, o single Kiseki levou GReeeeN à primeira posição da Oricon.

A música se tornou destaque da máquina Taiko no Tatsujin junto com a música Prisoner of Love, da cantora Utada Hikaru, usada como tema do dorama Last Friends, outro grande destaque de 2008.

Kiseki ainda se tornou o quarto single mais vendido de 2008, como também a música mais tocada nos karaokês.

Entre outros méritos, a Kiseki também ficou em 1º lugar no top semanal do Chakuuta ranking.

Kiseki ficou em 1º lugar na Oricon durante seis semanas seguidas, tendo acumulado um total de 530.196 cópias vendidas, sendo o primeiro grande sucesso do grupo GReeeeN.

A, DOMO. OHISASHIBURI DESU o SEGUNDO ÁLBUM

Um mês depois de Kiseki, veio o segundo álbum do grupo gravado em estúdio, o A, Domo. Ohisashiburi Desu. Vindo com alguns sucessos como Hito, BE FREE, Tabidachi, além do próprio Kiseki, o álbum vendeu 377.070 cópias em sua semana de lançamento. Conquistando o 1º lugar da Oricon, o álbum ficou entre os mais vendidos durante três semanas consecutivas, vendendo um total de 873.289 cópias.

> *"Tudo começou em Kooriyama, em 2002, quando Hide, Navi e Jin (irmão de Hide) formaram o grupo GReeeN..."*

TOBIRA

Lançado em 3 de dezembro, o oitavo single do grupo repetiu o sucesso, com 42.394 cópias vendidas. Lançamento fechou o ano de 2008, que, com certeza, foi o mais importante do grupo.

Tobira veio como música-tema de Kimi omoi para o dorama Nanase Futatabi, que havia estreado na NHK.

AYUMI

O primeiro single de 2009 veio em 28 de janeiro, com 71.846 cópias vendidas em sua semana de lançamento. Ficando na segunda posição da Oricon, Ayumi ficou no top 10 de músicas mais tocadas em janeiro e fevereiro no Japão.

SETSUNA

É um dos melhores trabalhos do grupo. Setsuna veio em 11 de março, com 63.429 cópias vendidas em sua primeira semana. Ficando em quarto lugar na Oricon, o décimo single do grupo vendeu 95.313 cópias.

BAREEEEEEEEEEN

Paralelamente à fama com o grupo GReeeeN, os membros se uniram a alguns integrantes do grupo BACK ON e o produtor Jin (irmão de Hide e ex-membro da banda Pay money to my pain), gerando o novo grupo BAReeeeeeeeeeN.

SHI, KOSHO

O terceiro álbum do grupo vem em 10 de junho, aproveitando o embalo do filme baseado no dorama ROOKIES, chamado "ROOKIES -Sotsugyou-" que estreou no Japão no dia 30 de maio.

O álbum está sendo lançado em dois modelos, batizados de A e B. No modelo A virá com um DVD com quatro videoclipes, enquanto o modelo B virá com a música Kiseki, grande sucesso de 2008 e tema do dorama ROOKIES.

Ainda para promover o filme, o décimo primeiro single, o Haruka, está sendo relançado com uma capa que remete ao ROOKIES.

Para o ano de 2009, GReeeeN tem tudo para repetir os feitos de sucesso do ano anterior, e parte disso ainda são reflexos da canção Kiseki e do dorama ROOKIES, que continuam em moda no Japão

Boku to Kanojo no XXX

Por Guiliano Peccilli

Produzida em 2005, o dorama de Boku to Kanojo no XXX é diferente dos doramas tradicionais. Tendo apenas sete episódios e com duração de míseros 15 minutos, a série fica com um gosto de "quero mais".

Baseado no mangá de Ai Morinaga, a produção do live action foi da Geneon Entertainment, Inc., famosa por uma série de animês, como Ah Megami Sama, Yatterman, Skull Man, Hellsing OVAs, entre tantas outras.

A série é conhecida no Ocidente por Your and My Secret, segundo a tradução da Tokyopop nos Estados Unidos. A série original foi publicada na antologia Comic Blade, mesma revista que saiu Mythical Detective Loki (que teve a versão animê exibida por aqui pelo canal Animax).

Para os protagonistas, foram escalados os atores Mai Takahashi no papel de Nanako Momoi e Shun Shioya como Akira Uehara. Para completar o elenco, ainda temos Akie Suzuki como Makoto Shiina, Masahiro Sato como Manzo Momoi e Taigo Fujisawa como Shinnosuke Senbongi.

Para o tema de abertura foi escolhida a cantora Natchan PEAK, com a canção "Honey's Date", que mistura cenas do mangá com as cenas do live action.

TROCA DE CORPOS

A série Boku to Kanojo no XXX é construído em torno de um clichê muito manjado, mas que ainda fascina as pessoas: a questão de troca de corpos. Não precisamos ir muito longe pra ver como a fórmula ainda é um sucesso, se olharmos o cinema nacional. Afinal, temos "Se eu fosse você 2" como recorde de bilheteria.

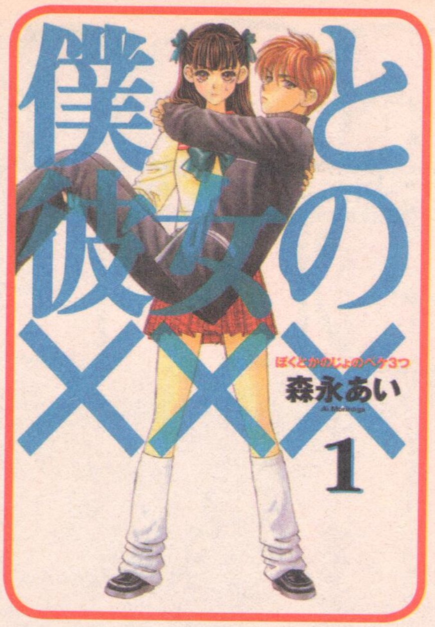
A ideia não é nova, mas a maneira como ela foi conduzida foi bastante interessante e com certeza foi o que tornou esse mangá um sucesso.

Akira é um garoto não muito popular na escola, já que podemos dizer que falta uma certa atitude por parte dele. Em contraponto, temos a Nanako, uma garota que tem uma personalidade forte, que amedronta qualquer pessoa do sexo masculino que ouse gostar dela.

Um dia, os dois se encontram no parque e Nanako empurra Akira numa lagoa. Decidindo ajudá-lo, ela o convida ir à casa dela se secar. Lá, eles encontram o avô de Nanako, um cientista pirado, que coloca Nanako e Akira numa enorme furada. Ligando uma estranha máquina, eles nunca mais seriam os mesmos.

Dali pra frente, Nanako está no corpo de Akira e Akira no corpo da Nanako. Agora qual é a grande sacada? Nanako usando o corpo do Akira o torna um dos caras mais populares da escola, trazendo sua personalidade forte como característica. Em contrapartida, Akira no corpo de Nanako se torna uma garota meiga, que fascina os garotos da escola, tornando-se uma garota bastante querida por todos.

Porém, Akira não gosta nada de estar no corpo de quem ele ama. Lógico que ambos fazem um acordo que um não pode ver o outro pelado enquanto estiverem com almas trocadas. Mesmo assim, Nanako tem curiosidade como é usar o corpo de um garoto e logo quebra o acordo, indo numa casa de "massagem". Akira também não consegue manter o acordo, mesmo tentando tomar banho de olhos vendados.


僕と彼女の×××
ぼくとかのじょのペケ3つ
森永あい
1

> *"Baseado no mangá de Ai Morinaga, a produção do live action foi da Geneon Entertainment, Inc., famosa por uma série de animês, como Ah Megami Sama, Yatterman, Skull Man, Hellsing OVAs, entre tantas outras."*

UMA DÍVIDA DE DOIS MILHÕES

Para destrocar os corpos, eles precisam consertar a máquina do avô da Nanako. Assim, precisam levantar dois milhões de ienes (algo por volta de 50 mil reais). Para isso, Nanako e Akira vão ter que encontrar soluções.

Só que, se você acha que isso é um problema, tudo na vida pode piorar. O avô da Nanako tira férias sempre em outubro, viajando pelo mundo. Portanto, se eles não juntarem dois milhões até outubro, eles podem desistir de voltar para os seus respectivos corpos.

A CANTADA

Um dia, Nanako cai num barranco e fica inconsciente, e Shinnosuke Senbongi a leva pra um hotel. Ela acorda, com ele enrolado numa toalha, o que a assusta, pois ela fica achando que rolou algo entre eles. Melhor amigo de Akira, Senbongi não sabe que Nanako na verdade é o próprio Akira.

Senbongi não vai deixar Nanako ir embora e propõe que os dois transem, assim deixando uma amizade pra trás e transformando num potencial namoro. Akira foge e não acredita que seu amigo aja daquele jeito com a Nanako.

Por outro lado Nanako, usando corpo do Akira, acaba brincando com Makoto Shiina, a melhor amiga dela, dando em cima da menina.

INDO A OKINAWA

Depois de uma série de fracassos com empregos temporários, Nanako e Akira decidem aproveitar as férias escolares e irem pra Okinawa. Shiina e Senbongi também vão, atrás de dinheiro fácil em Okinawa.

Porém, as coisas não vão bem em Okinawa, começando pela demissão deles no hotel que os contratou depois de um assédio dos clientes.

Depois de diversos fracassos, eles acham que encontraram lugar ideal ao começar a trabalhar numa pequena fazenda. Porém descobrem que a moradia e a alimentação eram o "salário" e deixam esse emprego pra trás.

A grande chance vem num concurso de Miss Okinawa, com o prêmio de cinco milhões. Metade dele pagaria passagens pra voltar pra Tóquio e a outra metade consertaria a maquina do avô da Nanako.

O CONCURSO

Preparadas para o concurso, Nanako e Shiina acreditam que têm chance de vencer. Mas Shiina não passa nem da etapa karaokê, deixando tudo na mão de Nanako. A última etapa é comover o júri, e Akira que não sabe como se expressar como uma mulher. Ele decide então revelar ao júri que sente um grande amor por uma pessoa, mas nunca foi correspondido. Assim Nanako ganha o concurso. Porém descobrem que apenas garotas de Okinawa poderiam participar e assim ficam sem o prêmio.

A SOLUÇÃO ESTÁ NA ESCOLA

Voltando a Tóquio, com mais dívidas do que quando foi pra Okinawa, eles descobrem que um concurso de talentos na escola pagará 5 milhões de ienes. Shiina e Nanako decidem imitar comediantes japoneses e acabam faturando o grande prêmio.

Porém, Akira arranja guerra com os Yakuza, o que faz parte do dinheiro do prêmio ser usado pra pagar despesas causadas na máfia.

Talvez o grande problema do dorama, além da duração de 15 minutos, é justamente deixar uma questão em aberto. O avô de Nanako vai embora pra suas férias, enquanto Nanako e Akira prometem que vão levantar esse dinheiro enquanto ele estiver fora.

A série acaba com aquela expectativa de sair uma continuação. Mas a série foi produzida em 2005 e não existem sinais de que saia uma sequência.

COSPLAY
SEM PRECONCEITO

Por David Denis Lobão, Carolina Michelli e Layla Camilo

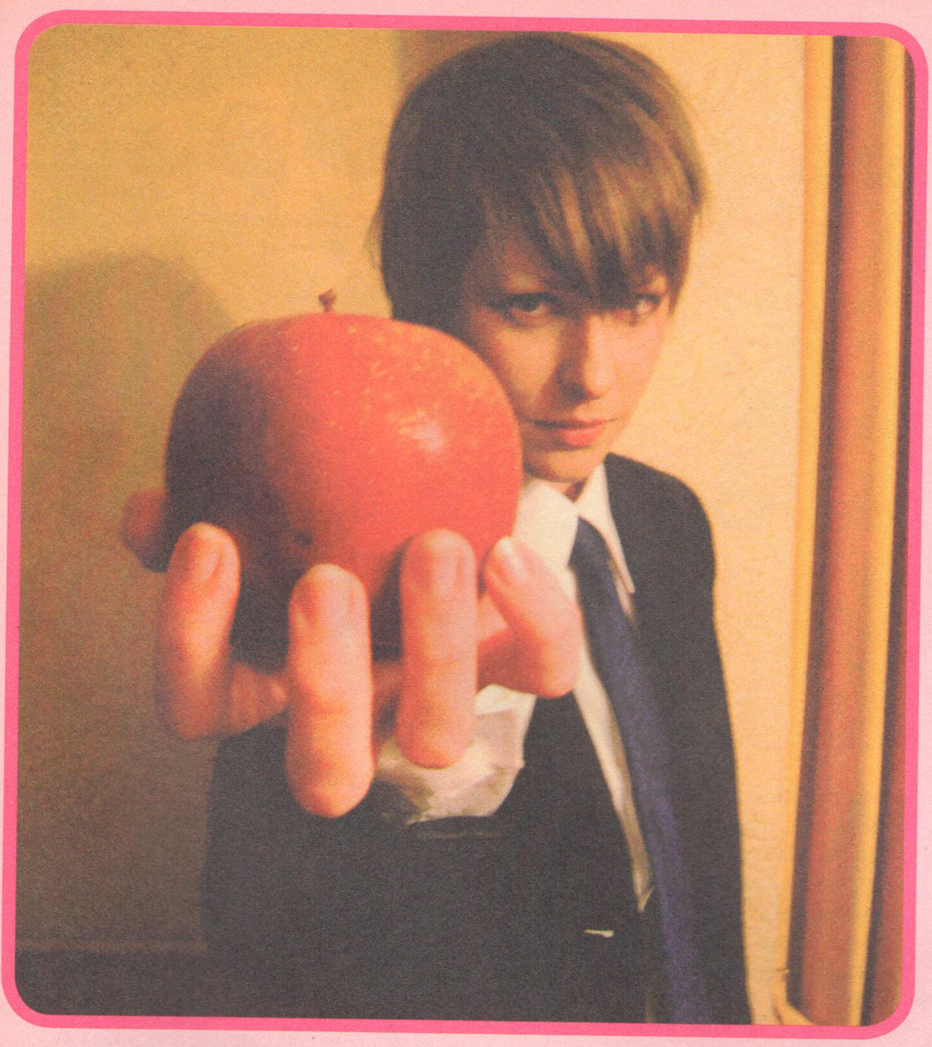
Fotos: Divulgação / Arquivo Pessoal / Cosplayers.net / Cosplay Brasil

Conheça o crossplay
Parte 1

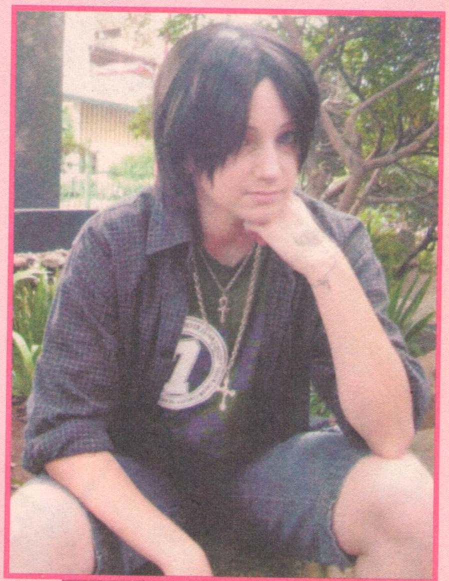
Como falamos anteriormente, na revista Neo Tokyo, nós já reservamos o espaço da coluna de cosplay para os mais variados temas, como entrevistas com cosplayers famosos, dicas de como fazer um bom cosplay, informações sobre as principais competições, galerias de fotos e matérias variadas mostrando as situações do hobbie no Brasil todo.

Recentemente resolvemos saber o que os fãs queriam ler e saber e para isto consultamos fóruns e comunidades no Orkut em que o principal tema é o cosplay e ver quais assuntos estão mais ligados ao cotidiano de quem pratica o hobbie ou é fã dele. Sem dúvida os assuntos polêmicos são os que estão mais em alta e hoje abordaremos novamente um deles: o crossplay.

O usuário Shishio [Tenchuu] do fórum Cosplay Brasil criou o tópico "Crossdresser, Crossplay... Estilo sem preconceito?", em que ele levantou a questão deste tema tão



"O usuário Shishio ←Tenchuu→ do fórum Cosplay Brasil criou o tópico "Crossdresser, Crossplay... Estilo sem preconceito?"



diferente e até mesmo ignorado pela maioria dos cosplayers brasileiros. Shishio comentou: "Ontem assistindo ao 'CQC' (atração da Band) vi uma matéria sobre Crossdresser. Assistindo ao programa, fiz uma associação ao Crossplay. Caso alguém não conheça o termo, é o cosplay feito de um personagem do sexo oposto. Temos hoje alguns cosplayers especializados nisso, grande parte mulheres.

O estilo andrógino de uma boa porcentagem dos personagens de animê e mangá contribui muito para a popularização da prática. Acho uma discussão interessante, pois a cada evento percebemos um numero maior de crossplayers. Acham esse estilo interessante? Alguém sente vontade de fazer? Quem faz, por que gosta do estilo? Sem demagogia, alguém acha que 'pega mal'?"

CROSSDRESSER
APENAS UM TRAVESTI?

Muito bem, o que é 'fantasia'? Segundo o dicionário Houaiss, o termo pode ser definido como "vestimenta que reproduz o modelo de vestes de culturas ou épocas diversas, ou que representa objetos, idéias, figuras históricas, imaginárias etc., us. em certos rituais e festividades, esp. no carnaval". Então para começo de conversa vamos chegar a uma conclusão: um cosplay é uma fantasia. Ponto.

Agora ser um cosplayer não basta usar uma fantasia, mas sim homenagear um personagem de que gosta (seja da literatura, da televisão, dos quadrinhos, dos cinemas) e viver como ele por um dia. Praticar este hobbie é acima de tudo ter a disposição para o "play", ou seja, brincar, se divertir, criar, interpretar.

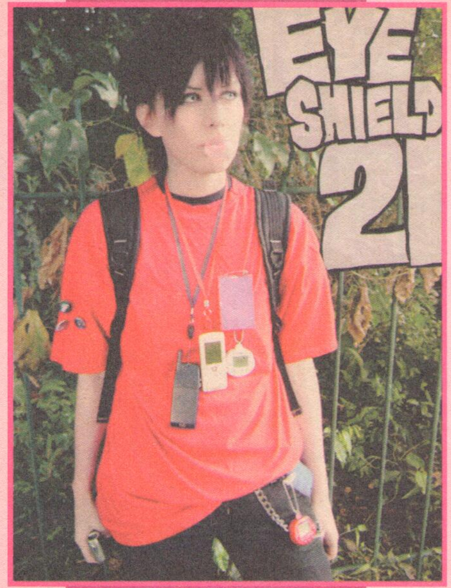
A mesma coisa se aplica a um crossdresser. Quem não conhece o assunto pode se limitar a classificar seus adeptos como travestis ou transformistas, mas o ato vai além disto e não precisa ser relacionado à opção sexual da pessoa.

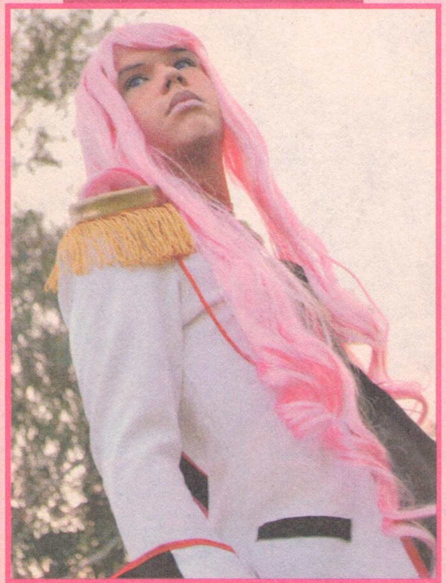
Os crossdressers são pessoas que vestem roupa ou usam objetos associados ao sexo oposto, por qualquer razão que seja, desde vivenciar uma faceta feminina (para os homens), motivos profissionais (realizar shows ou apresentações), hobbies, dentre outras opções.

O crossdressing (ou "CD") não está relacionado com a orientação sexual, e um crossdresser pode ser heterossexual, homossexual, bissexual ou assexuado.

Os crossdressers não necessariamente modificam o seu corpo, com terapia hormonal ou cirurgias, e nem precisam se vestir assim no dia a dia. Um exemplo famoso é o de Stu Rasmussen, político americano e presidente da

Por David Denis Lobão





> "No Brasil temos crossplayers bem famosas, como a carioca Thaís "Yuki" Jussim, que já se vestiu de Sephiroth ("Final Fantasy VII") e Sesshoumaru ("InuYasha").

câmara municipal da cidade de Oregon.

Ou seja, os transformistas fazem parte da população crossdresser. Mas não somente eles. O crossdresser pode ser somente uma fantasia, uma roupa. Assim como o cosplay. Justamente por isto, talvez, não demorou tanto para surgir o termo Crossplay, usado para designar cosplayers que fazem personagens do sexo oposto ao seu, como uma menina fantasiada de Goku ou um menino vestido como Sakura Card Captor.

No Brasil já temos crossplayers bem famosas, como a carioca Thaís "Yuki" Jussim, que já se vestiu de Sephiroth ("Final Fantasy VII") e Sesshoumaru ("InuYasha"). Como o termo (e o estilo) só começou a ganhar força recentemente entre os brasileiros, ainda gera surpresa e até um certo desconforto entre parte do público dos eventos de animês e mangás, principalmente entre pais mais tradicionais, que acompanham seus filhos à convenção. Mas, afinal, por que fazer crossplay?

CROSSPLAY X YAOI
UMA ETERNA CONFUSÃO

Embora o Brasil seja um país relativamente conservador, a homossexualidade é muito bem retratada nas produções animadas e principalmente nos mangás que chegaram até nosso país. Geralmente abordadas de forma sutil, as relações homossexuais apresentadas são em seu ideal puras, raramente envolvem sexo (salvo em algumas produções específicas) e exibidas na forma de diálogos, alguns mais diretos, outros subjetivos, mas nunca promíscuos. São várias as produções que podemos citar que relatam esse conteúdo homossexual, algumas voltadas para o público mais adolescente e outras para o público infantil mesmo, como "Sakura Card Captors".

A partir destes desenhos e personagens denominados yaois (relação entre dois homens) e yuris (relacionamento entre duas mulheres), começaram a surgir os primeiros crossplays. De forma tímida, com os primeiros personagens andróginos destes desenhos, como o Kurama ("YuYu Hakusho") e Shun ("Cavaleiros do Zodíaco"), surgiram as primeiras mulheres com cosplays masculinos. Assim como surgiram meninos de Haruka e Michiro, o casal lésbico de "Sailor Moon".

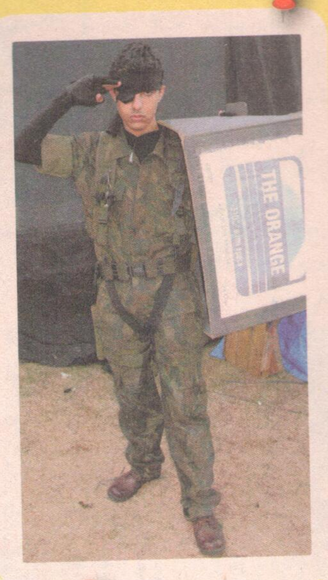
A superação de preconceitos tem sido uma das principais metas que compõem as prioridades de uma sociedade, inclusive nos eventos de animê, em que é possível observar a nitidez da superação de tabus e ideais racistas e homofóbicos. Mas os cosplays yaois e yuris eram mais aceitos entre o público do que os crossplays. Era mais "aceitável" para os fãs dois meninos com cosplays de "Gravitation" do que duas meninas nas mesmas condições.

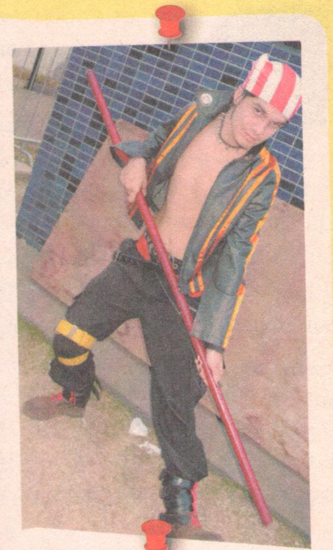
Ainda que seja um avanço, o preconceito mantém-se firme em diversos pontos e enfoques da sociedade, e contra isso diversas armas são usadas. Os eventos de animê (e seu público) têm se mostrado cada vez mais maduros diante da situação, passando a aceitar com "naturalidade" os crossplays.

Com isto a cada dia que passa o crossplay está sendo desvinculado da imagem do yaoi, e a homossexualidade e vem derrubando barreiras e preconceitos. Assim como o crossdressers venceram outros tantos nos anos 1980, principalmente nos Estados Unidos.

Que futuro o hobbie terá no Brasil? Isso tentamos descobrir falando com brasileiros praticantes do crossplay. Afinal, eles ainda sofrem preconceito? Pretendem continuar? Confira as entrevistas na próxima edição!

Galeria Cosplay





O primeiro e único beijo

Por Jacqueline Ariga. (Himiko)

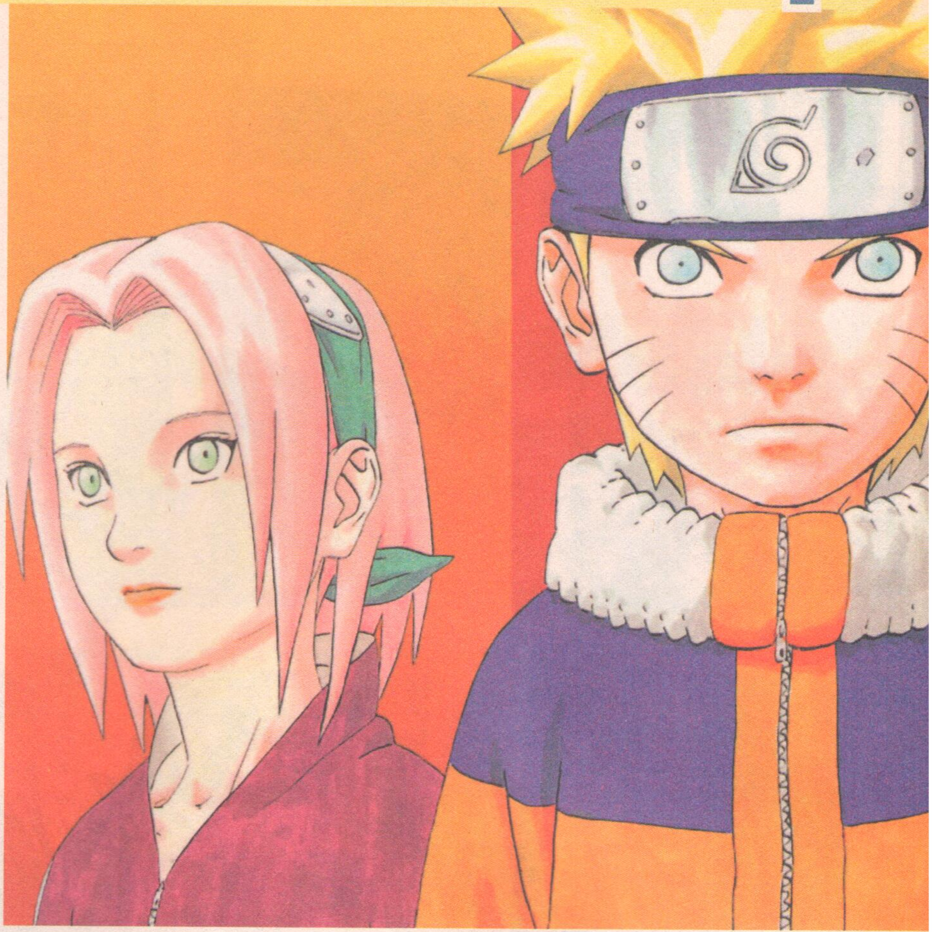
Desde quando esse sentimento tomava conta dele? Quando ele a vira com olhos diferentes? Essas eram perguntas que nem o próprio Sasuke podia responder. Passava noites em claro pensando nela, no rosto dela, no brilho dos olhos dela, sentia o cheiro do perfume dela. Uma lembrança veio à tona em sua mente, como um filme...

- Ei, Sakura, o que houve?

- Ah... Sasuke... - ela chegou perto dele, estava com o rosto inchado de tanto chorar. - me ajude... eu preciso de você....

Sem mesmo saber por que, Sasuke a abraçou. Talvez quisesse protegê-la. Ficaram em silêncio por um longo tempo. Pensamentos estranhos passaram pela cabeça do garoto, pensamentos que ele nunca havia tido até então.

- Obrigada... - disse ela baixinho, em meio a soluços.



Então, ele saiu correndo. Por quê? Ninguém sabe...

"Não posso. Por que isso acontece comigo?" - mesmo que ele relutasse contra seus sentimentos, eles vinham à tona. Estranho... esses eram sentimentos que Sasuke Uchiva pensava não ter.

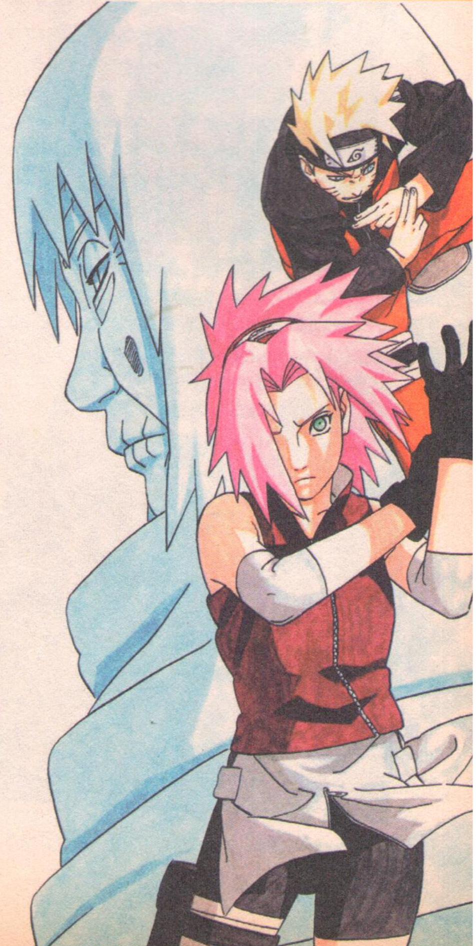
Agora estava longe de seus amigos. Não havia volta. "Eu não posso pensar no passado, sou um vingador." - essa era a frase que o jovem Uchiha repetia em sua mente. Agora, com 16 anos, estava longe de seu antigo lar. Desde sua saída, para encontrar Orochimaru, ele nunca mais os vira. "Eu não tenho amigos. Vivo para matar alguém..." - eram esses pensamentos que o mantinham em seu objetivo. Mas Sasuke sabia que não era verdade. Sabia que havia deixado para trás o amor de sua vida, a única pessoa que realmente importava para ele. A única? E Naruto? "Meio irritante e barulhento, mas era como um irmão para mim..." Realmente estava abalado, o sonho de sua vida, o motivo de sua existência de nada mais valia. Havia ido embora, como uma folha à deriva no rio.

Uma dúvida crescia na cabeça de Sasuke Uchiha. O que devia fazer? Jogar todos esses anos de treinamento no lixo e voltar para seu amor? Ou devia tentar matá-lo?

Sasuke remexeu a gaveta de seu quarto, à procura de algo. Encontrou. Estava um pouco velha... Olhava atentamente para a pequena foto em sua mão, ela havia sido tirada no início de seu treinamento, no time 7. Ele era feliz, mas não sabia... Então, com um gesto rápido, rasgou a foto e a jogou no chão. Tinha decidido o que fazer.

Levantou-se e foi atrás de seus sonhos. "Chega de esperar... é agora ou nunca!". Saiu sem mesmo se importar com a porta que deixara aberta. Nunca mais voltaria para lá.

Andava com passos firmes, nos seus olhos a confiança estava estampada.



****

Já havia passado alguns dias desde sua saída. Apesar de cansado, seus passos eram rápidos. Então ele viu alguém. "Estou vendo coisas... é mesmo... Naruto?". Chegou mais perto para ver melhor. Então reconheceu os dois vultos ao longe. Um realmente era Naruto, mas ele estava estranho... Estava... Chorando.

- Não... o que é isso...

Não podia ser. Sasuke apressou os passos. Era mesmo Sakura? Era ela aquele vulto imóvel, sem vida, em meio a uma poça de sangue?

- SAKURA!! - Sasuke gritou. Naruto, ao longe, ouviu a voz e logo se levantou, com uma kunai na mão, alerta. O que havia acontecido?

Enfim, chegou. Com certeza, lá havia sido o campo de uma grande batalha...

- Sasuke?! - Naruto falou, surpreso. Ele não era mais uma criança. Havia crescido, encorpado, virara um homem. - É você mesmo?

- Sou... E... Sakura...

Naruto começou a soluçar, primeiramente baixo, um choro contido. Depois explodiu, chorava alto e gritava ao mesmo tempo, com muita raiva.

"... Não esperaria tanto tempo, imploraria seu amor. Diria: te quero, te amo! E te daria um longo beijo."

- NÃO ESTÁ VENDO?! IDIOTA, NÃO VÊ QUE ELA ESTÁ MORTA? MORREU TENTANDO SALVAR O SEU SONHO...
- O quê?
- OLHE PARA SEU LADO...

Então, Sasuke percebeu. A sua direita havia outro corpo, o corpo de seu irmão Itachi Uchiha.

- Estávamos lutando – agora Naruto estava triste – Sakura tentou me impedir, sabia que você vivia para matá-lo, era o seu sonho, não?! Então ela entrou na minha frente e... - a voz de Naruto sumiu, não conseguia mais falar. - Ela...

Não precisava mais de explicações. Sasuke já havia entendido. Sakura levara o golpe no lugar de Itachi...
Sasuke estava ajoelhado, ao lado do corpo gélido de sua amada.

- Se pudesse voltar no tempo... - sussurrava ele aos ouvidos de Sakura - diria que a amo. Não esperaria tanto tempo, imploraria seu amor. Diria: te quero, te amo! E te daria um longo beijo. Não me preocuparia com o depois, e sim com o agora. A Sakura... - Sasuke começou a chorar. Sem se importar com o sangue de sua amada em suas mãos, deu-lhe um longo beijo. O beijo que ela tanto desejara e que ele recusara inúmeras vezes... O beijo que estava sempre tão perto, mas ao mesmo tempo tão longe... O beijo que havia sido contido por muitos anos. O beijo do casal perfeito... o beijo do amor, do verdadeiro amor. O primeiro e o último beijo...

Sasuke se afastou e foi embora.

- Aonde vai? - perguntou Naruto, ainda com a voz baixa.
- Voltar para a vila, meu verdadeiro lar...

Naruto não conteve um sorriso. Era isso o que ela queria, não era? "Se era da vontade dela, ficarei feliz...". Então, ele a pegou no colo e foi atrás de Sasuke.

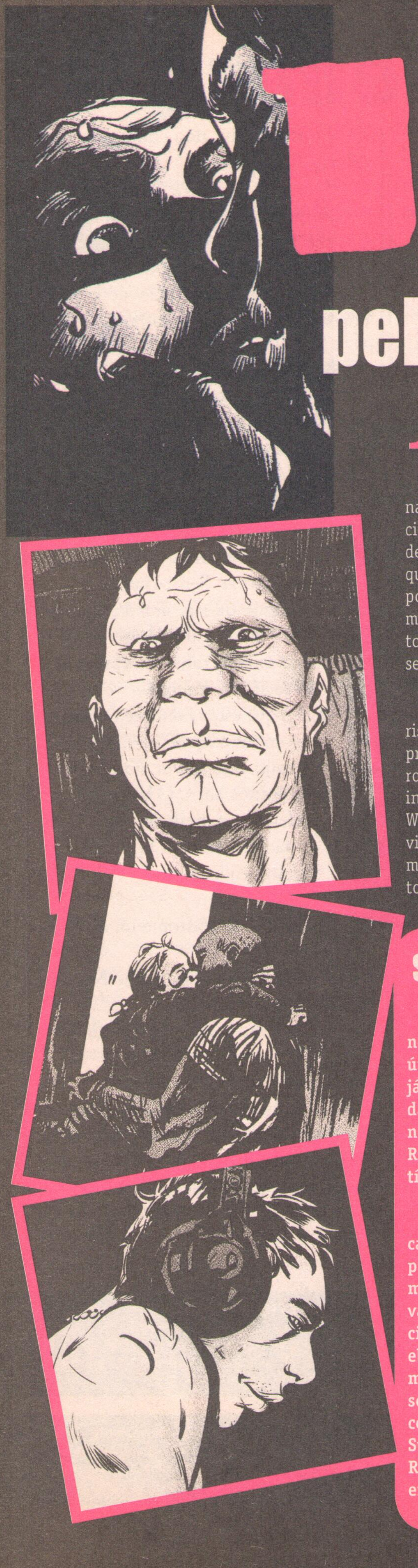
FIM

MANDE O SEU TEXTO E PARTICIPE
Gostou deste espaço? Participe e envie seu conto ou fanfic para neo@animepro.com.br. Ele deve ter no mínimo 5 mil caracteres e no máximo 20 mil (sendo assim, dividido em partes).

A obra Naruto pertence exclusivamente ao seu criador. Esta história tem como finalidade apenas a diversão dos fãs da série, sem nenhum intuito de lucro.

100%

de Paul Pope
pela Opera Graphica



100% é uma das mais belas criações do quadrinhista Paul Pope. Uma narrativa que traz como premissa uma ficção científica plenamente plausível, entremeada de conflitos humanos absolutamente corriqueiros e dramáticos – em desenhos contemporâneos impregnados de um claro-escuro maravilhoso, com tom acinzentado – em que todas as emoções são levadas às últimas consequências.

A história se passa numa Nova York futurista, no inverno de 2038. Há planos para a primeira partida de futebol entre humanos e robôs. A Igreja Católica é contra. Corporações internacionais como Roca-Cola, Soma-Tek, World Tek, McGonalds e Mercedes-Fenz vislumbram vendas recordes resultantes do merchandising; e medidas preventivas são tomadas contra a venda de partes de corpos humanos na Tailândia, Coreia e Japão.

As novas ondas do momento são a "Luta Gástrica" e "Dança Gástrica", ambas atividades que exigem de seus participantes um comprometimento total, de dentro para fora (literalmente falando). E, apesar de todas essas mudanças sociais e políticas, seis pessoas, seis vidas, ainda procuram realizar seus sonhos... seja com os punhos, seja com a arte... seja com o amor.

100% tem 240 páginas em p&b, formato americano, papel couchê, capa dura e custa R$ 49,00.

VERTIGO
PAUL POPE
100%
HQ INVENTIVA E ORIGINAL

Sobre o autor

Paul Pope surgiu para os quadrinhos no começo dos anos 1990. Além de ser o único criador de cada um de seus projetos, já enveredou pelos caminhos desafiadores da autoedição, debutando com as graphic novels Sin Titulo e The Ballad of Doctor Richardson, além do épico da ficção científica THB.

Ele é, também, o único cartunista americano que trabalhou por mais de cinco anos para a Kodansha, a maior publicadora de mangás do Japão. Sempre procurando inovar a estrutura e o estilo da arte sequencial, Pope absorveu influências e recebeu elogios pelo globo, o que reflete seu ideal maior de produzir "world comics" – ou seja, quadrinhos que possam alcançar e se comunicar com pessoas de qualquer lugar. Suas obras mais recentes são The One Trick Rip-Off e Heavy Liquid. Ele vive e trabalha em Nova York.

WHITE MEAT
CHICK
BREAST
THIGH
CHIC

OUTROS TÍTULOS

OPERA
GRAPHICA
EDITORA

007 O Homem da Pistola de Ouro R$ 21,00
100 % (Paul Pope) R$ 49,00
100 Anos de Western R$ 37,90
100 Balas - A Seis Passos da Morte R$ 54,00
100 Balas - Atire Primeiro Pergunte Depois R$ 49,00
100 Balas - Blues Para Um Minuteman R$ 76,00
100 Balas - Frio Como Sorvete R$ 49,00
100 Balas - Parlez Kong Vous R$ 42,00
100 Balas - Samurai R$ 64,00
30 Anos de Velta R$ 21,00
50 anos - Ano 50 R$ 49,90
A Casa do Fim do Mundo R$ 16,90
A Hora da Magia R$ 49,00
A Saga dos Super-Heróis Brasileiros R$ 28,90
A Última Missão R$ 16,90
Aliens Salvação R$ 22,90
Alvo Humano R$ 49,00
As Cruzadas R$ 14,90
Ás Inimigo Inferno No Céu R$ 16,90
Ás Inimigo (Joe Kubert) R$ 34,00
Batman Inimigos Mortais R$ 16,90
Batman Louco Amor R$ 16,90
Batman Piada Mortal R$ 24,90
Batman Saga Clássicos do Morcego R$ 37,00
Batman Saga Criaturas da Noite R$ 37,00
Batman VS Coringa R$ 16,90
Biblioteca dos Quadrinhos Gonçalo Junior R$ 56,00
Biocyberdrama R$ 17,90
Bloco de Desenho a3 R$ 25,90
Bloco de Desenho a4
Calafrio 20 Anos Depois R$ 33,90
Canalha R$ 16,90
Coleção Opera King Hagar R$ 16,90
Coleção Opera King Krazy Kat R$ 16,90
Coleção Opera King Mandrake R$ 16,90
Coleção Opera King Os Sobrinhos Do Capitão R$ 16,90
Coleção Opera King Pinduca R$ 16,90
Coleção Opera King Popeye R$ 16,90
Coleção Opera King Recruta Zero R$ 16,90
Coleção Opera King Reizinho R$ 16,90
Colonnese A Arte Exuberante de Desenhar Mulheres II R$ 19,00
Contrastes R$ 21,00
Curiosidades de Western R$ 16,90
Desafiador R$ 16,90
Desenhando Anatomia Animais R$ 19,00
Desenhando Anatomia Figura Feminina R$ 19,90
Desenhando Anatomia Figura Humana R$ 19,90
Desenhando Arte Fantástica R$ 16,90
Desenhando Arte Fantástica Guerreiras R$ 16,90
Desnudando Valentina R$ 84,00
Dicionário do Morcego R$ 35,00
El Diablo R$ 16,90
Filho do Urso (Flávio Colin) R$ 21,00
Frauzio R$ 16,90
Gato Felix Classic R$ 39,00
Groo Impostos Pague Até Para Morrer R$ 49,00
Groo Odisséia R$ 49,00
Guia Oficial DC Comics de Roteiro E Desenho R$ 139,90
Hentai: A Sedução do Mangá R$ 54,00
Hipocampo R$ 24,90
Jonah Hex Oeste Sombrio R$ 16,90
Jonah Hex Showcase R$ 89,00
Krazy Katy R$ 74,00
Lanterna Verde e Arqueiro Verde sem Destino R$ 22,90

DC
MUNDO BIZARRO
BIZARRO NO. 1
Sergio Aragonés
GROO
O MESSIAS
KRAZY KAT
PÁGINAS DOMINICAIS

Lendas do Cavaleiro das Trevas Arquivos da Batcaverna R$ 29,00
Lendas do Cavaleiro das Trevas Casos Misteriosos R$ 37,00
Lendas do Cavaleiro das Trevas Coringa em Dose Tripla R$ 19,90
Lendas do Cavaleiro das Trevas Outras Vidas R$ 37,00
Lobisomen R$ 16,90
Lorde Takeyama R$ 14,00
Madame Satã R$ 16,90
Mapinguari e outras Histórias R$ 17,90
Merv Pumpikhead Sandman Apresenta R$ 14,90
Mirza a Vampira R$ 16,90
Mundo Bizarro R$ 79,00
Musashi R$ 16,90
Na Trilha de Masamune R$ 16,90
Na Trilha do Prazer R$ 29,90
No Reino do Terror R$ 27,90
Nosferatus R$ 16,90
Noturno R$ 21,00
Novos Deuses R$ 16,90
Novos Deuses R$ 16,90
Novos Deuses R$ 16,90
O Desenho Magnífico de Rodolpho Zalla R$ 16,90
O Fantasma Sempre Aos Domingos R$ 69,90
O Fantasma: A Biografia Oficial do Primeiro Herói R$ 109,00
O Homem Abril R$ 49,00
O Messias R$ 29,90
O Morto do Pântano R$ 16,90
O Tico-Tico 100 anos R$ 139,00
Os Extraordinários R$ 44,90
Os Perdedores Risco em Dobro R$ 69,00
Os Piores do Mundo R$ 24,90
Os Sobrinhos do Capitão: Piores Impossível R$ 74,00
Paralelas 2 R$ 16,90
Plop Sergio Arágones R$ 16,90
Príncipe Valente vol. 01 R$ 64,90
Príncipe Valente vol. 02 R$ 64,90
Príncipe Valente vol. 03 R$ 64,90
Príncipe Valente vol. 04 R$ 64,90
Príncipe Valente vol. 05 R$ 64,90
Príncipe Valente vol. 06 R$ 64,90
Príncipe Valente vol. 07 R$ 64,90
Príncipe Valente vol. 08 R$ 64,90
Príncipe Valente vol. 09 R$ 64,90
Príncipe Valente vol. 10 R$ 64,90
Príncipe Valente vol. 11 R$ 64,90
Príncipe Valente vol. 12 R$ 64,90
Príncipe Valente vol. 13 R$ 64,90
Príncipe Valente vol. 14 R$ 64,90

Príncipe Valente vol. 15 R$ 79,00
Príncipe Valente vol. 16 R$ 69,90
Príncipe Valente vol. 17 R$ 69,90
Príncipe Valente vol. 18 R$ 69,90
Príncipe Valente vol. 19 R$ 79,00
Príncipe Valente vol. 20 R$ 79,00
Quadrinhos Dourados R$ 16,90
Ragú R$ 12,00
Recruta Zero Ano Um R$ 79,00
Restoalha R$ 29,90
Roko Loko Capa Amarelo R$ 12,00
Roko Loko Capa Azul R$ 12,00
Roko Loko Capa Vermelho R$ 12,00
Humortífero Capa Roxo R$ 12,00
Sandman Capas Na Areia R$ 49,00
Sangue Bom R$ 21,00
Sargento Rock entre a Morte e o Inferno R$ 49,00
Sargento Rock Primeiros Combates R$ 48,00
Senhor Milagre - Jack Kirby R$ 16,90
Sexo, Glamour e Balas R$ 55,90
Sexo, Glamour e Balas R$ 119,90
Sock! Pow! Cash! 40 anos da Série do Batman na TV R$ 79,00
Sombras - Julio Shimamoto R$ 6,90
Stripimania R$ 24,90
Superman: O Adeus R$ 16,90
Superman: O Homem Que Tinha Tudo R$ 16,90
Tex (Edição Comemorativa) R$ 21,00
Velta R$ 16,90
Vertigo Contos Inquietantes R$ 27,00
Vertigo Contos Incríveis R$ 29,00
Vertigo Contos Macabros R$ 29,00
Vertigo Inverno Estação dos Segredos R$ 29,00
Vertigo Inverno Mansão dos Segredos R$ 29,00
Vertigo Inverno Segredos Diversos R$ 29,00
War Garth Ennis R$ 16,90
War Garth Ennis R$ 16,90
War Garth Ennis R$ 16,90
War Garth Ennis R$ 19,00
War Garth Ennis R$ 19,00
War Histórias de Guerra Colonnese R$ 16,90
Y: O Último Homem: Rumo À Extinção R$ 56,00
Y: O Último Homem: Ciclos R$ 69,00

ONDE ENCONTRAR:

COMIX BOOK SHOP
AL. JAÚ, 1998 - SÃO PAULO - SP
FONE: (011) 3088-9116**
WWW.COMIX.COM.BR

Por Minami Keizi

CELULARES

Segundo reportagem veiculada pela rede de TV NHK, os conservadores defendem o silêncio sagrado nos vagões, considerado uma espécie de extensão de sua sala de estar. Já os contestadores não querem perder tempo se podem ficar ligados com o mundo, mesmo que seja pela Internet ou para jogar games enquanto viajam nos denshas (trens).

COLETA DE LIXO (*Gomi no shuushuu*)

No Japão, a coleta de lixo é um serviço público gratuito. Este serviço pode variar de acordo como a área, mas geralmente o lixo é recolhido nos dias fixos da semana. Os lixos são separados em dois tipos: Futsuu gomi ou moeru gomi, que é lixo comum ou lixo combustível, como resíduos da cozinha, papéis etc. e geralmente é recolhido duas vezes por semana. Bunbetsu gomi ou moenai gomi, que é o lixo não-combustível, como plástico, vidro, metal, é recolhido uma vez por semana.

Há ainda sodai gomi ou lixo volumoso, como móveis, aparelhos eletrônicos etc. Este tipo de lixo deve conservar-se em casa, pois o lixo volumoso somente será recolhid, marcando a data com a companhia de limpeza, e você deverá pagar uma taxa pela coleta. Procure separar bem os tipos de lixo e respeite os dias de coleta de seu bairro. Aprenda a identificar os kanji dos dias da semana para saber quando depositar o lixo no dia e no local marcados.

NOMES

DEVE-SE CHAMAR OUTRA PESSOA SEMPRE PELO SOBRENOME, SEGUIDO DO SUFIXO SAN, QUE QUER DIZER SENHOR, SENHORA OU SENHORITA. NORMALMENTE USA-SE O NOME OU APELIDO SOMENTE QUANDO SE TEM AUTORIZAÇÃO DA PESSOA PARA FAZÊ-LO.

ETIQUETA JAPONESA

Algumas dicas de como se comportar antes, durante e após as refeições podem ser de grande valia. Os japoneses costumam dizer antes de saborear o prato do dia a palavra "itadakimasu", que é uma forma de agradecer pela refeição. Durante a refeição, jamais crave os pauzinhos (Hashi) em uma tigela de arroz e deixe-os dessa forma. É uma das maiores gafes que se pode cometer, pois no Japão costuma-se cravar os Hashi na tigela de arroz para deixar no altar em oferenda aos mortos. Passar a comida de Hashi em Hashi para outra (s) pessoa (s), pode não ter um significado muito bom. De acordo com a tradição japonesa, em um funeral, após o corpo ter sido cremado, os parentes recolhem e passam para os outros os ossos do ente querido de Hashi em Hashi. Arrotar durante as refeições para demonstrar que a comida está saborosa, definitivamente, não é costume japonês. Mas não se espante se eles fizerem barulho ao comerem "Lamem" ou "Soba" (famosas sopas com macarrões orientais). É muito comum sugar o macarrão fazendo barulho. Portanto não se assuste. Por fim, ao terminar a refeição, sempre diga "Gochisou sama deshita" (pronuncie gotissô sama deshitá), que é uma forma de agradecer pela refeição e dizer que estava saboroso.

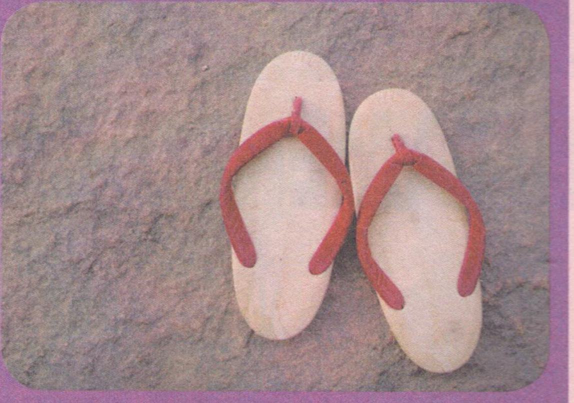
CRONOLOGIA DO JAPÃO

1927 – Crise econômica no País
Instalado o metrô entre Ueno e Assakusa em Tokyo
1928 – Fundada a Junta Comercial e Industrial do Japão
Grande perseguição aos comunistas
Feita a primeira experiência da transmissão de televisão
1929 – Início do cinema falado
1930 – Greve dos funcionários da Companhia de Bondes de Tokyo
Segundo recenseamento do país indica 6.445.005 habitantes
1931 – Incidente da Manchúria
1932 – Deu-se o "Caso de 15 de Maio": assassinado o primeiro-ministro, Inugai Tsuyoshi
1933 – Nasce o príncipe herdeiro Akihito: o Japão demite-se da Liga das Nações.
1934 – Grande incêndio em Hakodate, Hokaido, destrói mais de 23.600 casas
1936 – O "Caso de 26 de Fevereiro": mortos alguns ministros
1937 – Guerra contra a China

FERIADOS NACIONAIS DO JAPÃO (Nippon no saijitsu)

1º de janeiro	Ano Novo
15 de janeiro	Dia da Maioridade
11 de fevereiro	Dia da Fundação Nacional
Por volta de 21 de março	Dia do Equinócio de Primavera
29 de abril	Dia do Verde
3 de maio	Dia da Constituição
5 de maio	Dia das Crianças
15 de setembro	Dia de Veneração aos Anciãos
Por volta de 23 de setembro	Dia do Equinócio de Outono
10 de outubro	Dia de Educação Física
3 de novembro	Dia da Cultura
23 de novembro	Dia de Ação de Graças (aos trabalhadores)
23 de dezembro	Aniversário do Imperador

SEM SAPATOS



Aqui no Brasil é muito comum ver as pessoas em casa usando sapatos, mas os japoneses tiram-nos antes de entrar em casa porque há um lugar especial na entrada de casa que se chama "Genkan" e que se distingue pela altura em relação à parte de dentro da casa. Eles tiram seus sapatos lá e entram em casa. Dentro do lar usam chinelos, pantufas ou ficam só de meias ou descalços. Isso tem até certa lógica, usando os sapatos de manhã até a noite, os pés ficam com chulé. Quando chega uma visita na casa, a pessoa também tira seus sapatos e coloca as pantufas. Isso é um hábito japonês que considero muito saudável e higiênico (a casa vai ficar sempre com o chão limpinho, já que os sapatos que estavam sujos não estão sendo usados dentro de casa; e os pés descalços ou com pantufas descansam e melhoram a circulação, sem contar que seu pé nunca terá um cheirinho desagradável).

TENCHI MUYO!

TENCHI MUYO! (UM TROCADILHO EM JAPONÊS QUE SIGNIFICA "TENCHI, O INÚTIL") É UM DOS ANIMÊS MAIS DIVERTIDOS E INTERESSANTES DOS ÚLTIMOS TEMPOS, COMBINANDO PERFEITAMENTE FICÇÃO CIENTÍFICA COM COMÉDIA ROMÂNTICA.

PENSAMENTO JAPONÊS

O HOMEM COMUM FALA,
O SÁBIO ESCUTA E O TOLO DISCUTE.

ESCOLA DE MANGÁ NÃO É TUDO IGUAL.
COMPARE ANTES DE ESCOLHER ONDE ESTUDAR.

TRABALHOS DE ALUNOS QUE ATUALMENTE PRODUZEM ARTE PROFISSIONALMENTE NO ESTÚDIO DA AREAE

ALGUNS DOS CLIENTES ATENDIDOS PELO ESTÚDIO DA AREAE

Liberdade
Liberdade
Rudge Ramos

AMPLA INFRA-ESTRUTURA

Liberdade
Rudge Ramos

PROFESSORES ALTAMENTE QUALIFICADOS

- ENSINO INDIVIDUAL
- AMBIENTE DESCONTRAÍDO
- ENCAMINHAMENTO PROFISSIONAL DOS ALUNOS COM BOM DESEMPENHO NAS AULAS

NOVA UNIDADE: FILIAL SANTA CRUZ!

MATRIZ LIBERDADE - Fone: (11) 3207-7624
R. da Glória, 279 - cj. 55 - Liberdade - São Paulo

FILIAL SANTA CRUZ - Fone: (11) 5084-5074
R. Loefgreen, 934 - Próximo ao Metrô Santa Cruz

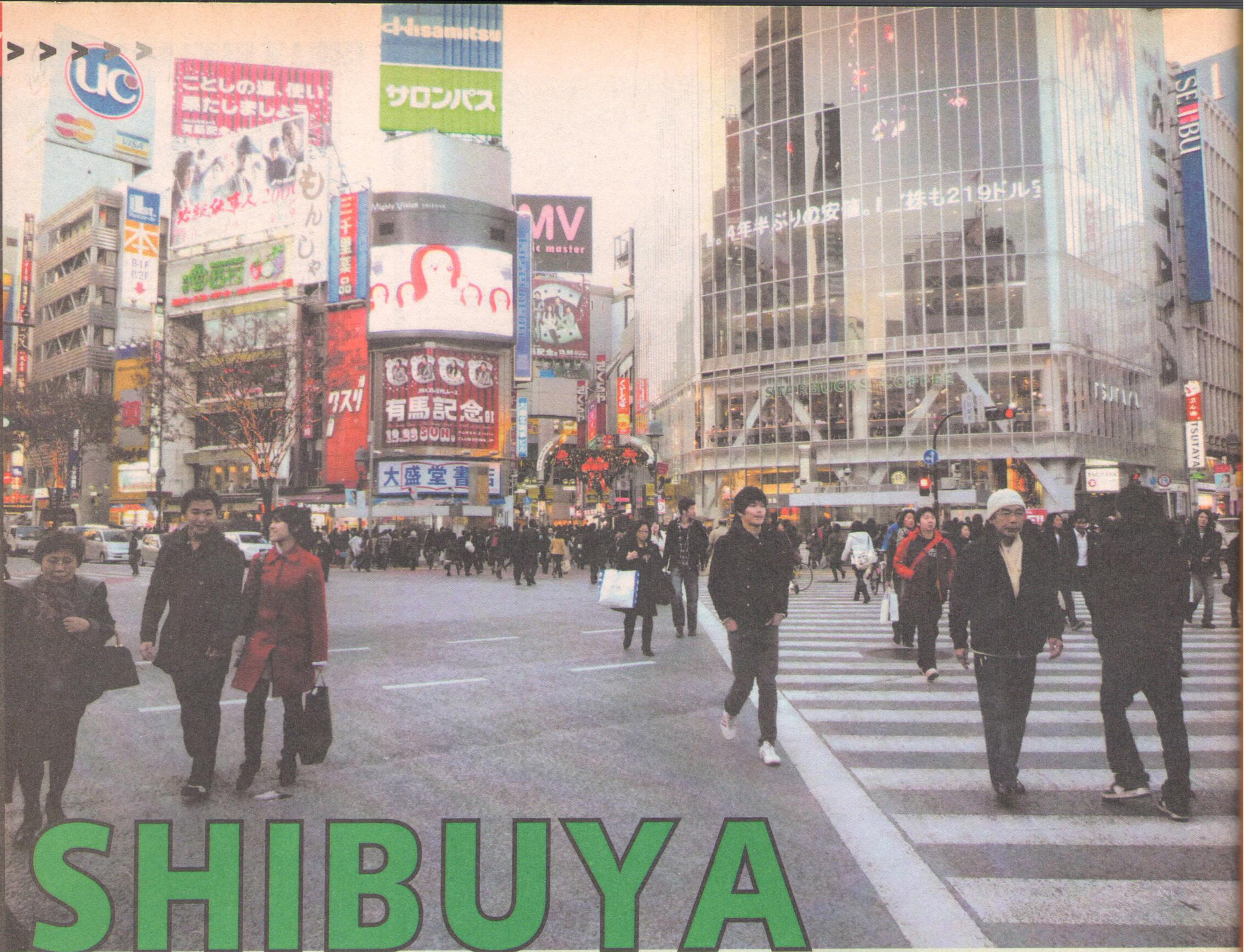
FILIAL RUDGE RAMOS - Fone: (11) 4368-9173
R. Uberaba, 44 - Rudge Ramos - S. Bernardo do Campo

Horário de atendimento: de segunda à sabado das 9:00h às 18:00h
www.areae.com.br - contato@areae.com.br

areae
escola de mangá

QUEM COMPARA, ESTUDA AQUI.

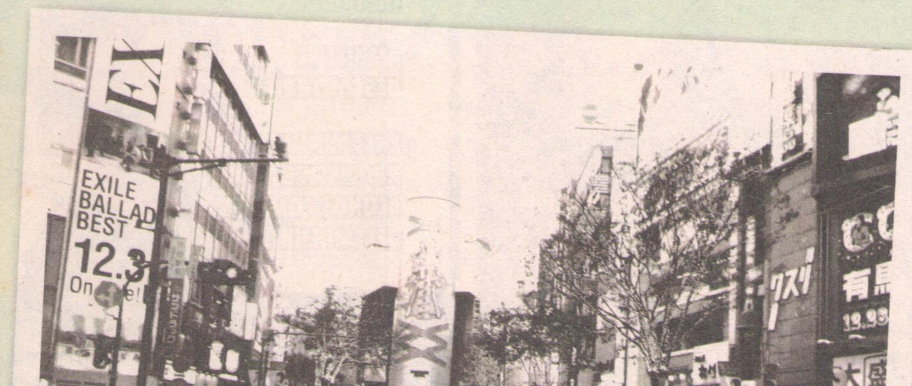
* Artes produzidas por: Bianca Lucchesi, Camila Macedo, Harumi Odagiri e Diogo Saito



SHIBUYA

O MAIOR CRUZAMENTO DO MUNDO

Por Giuliano Peccilli



Um dos grandes cartões postais do Japão é o bairro de Shibuya, em Tóquio. Com enormes telões, publicidades e ainda o maior cruzamento de pedestres do mundo, Shibuya tem uma série de fatores que torna esse um bairro a ser visitado.

Um dos prédios mais famosos desse cartão postal é o prédio Shibuya 109, de moda jovem. No último andar, tem uma cafeteria da Starbucks, na qual podemos apreciar a grande vista do bairro.

No maior cruzamento do mundo, temos uma série de telões especialmente para os pedestres. Isso realmente chama atenção e já virou um dos elementos desse cartão postal. Está de férias no Japão? Dê uma passada por Shibuya e não se arrependerá.

Leitura
o seu melhor
investimento
GEO
UM NOVO MUNDO DE CONHECIMENTO
MAR MORTO Sal que é fonte de cura e as águas em conflito
COMO O SEU
CÉREBRO
DECIDE
A intuição pode superar a razão com sucesso. Conheça as pesquisas que tentam desvendar o processo que leva à melhor escolha
Missão-Lua
Micos-leões dourados
Tirol
Educação

Conhecimento é o que faz a diferença

Leia GEO. Já nas bancas!

GEO, a mais importante revista de ciências, ecologia, arqueologia, expedição, geografia e história, chegou ao Brasil. Publicada em 20 países, ganha agora uma edição brasileira, a primeira das Américas. São mais de 30 anos de tradição em jornalismo de qualidade, pesquisas, expedições, fotos premiadas, compromisso com a informação, a vida e a sustentabilidade do planeta.

Revista GEO, um novo e fascinante mundo de conhecimento, agora no Brasil.

Publicada em: **Alemanha • Áustria • Bulgária • Croácia • Eslováquia • Espanha • Estônia • Finlândia • França • Grécia • Hungria • Índia • Itália • Letônia • Lituânia • República Tcheca • Romênia • Rússia • Suíça • Turquia**

editora escala

Confira também: edições anteriores, coleções e mais de 3.500 outros produtos pelo **www.escala.com.br** ou **(11) 3855 1000**.

www.revistageo.com.br